QUEEN COMPUTER

"Vi augura Buona Pasqua!"

Software & games

"Emozioni Virtuali"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OVER EUROPE	129.900	
AIR FORCE COMMANDER *	99.900	
AIRLINES *	89.900	
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)		69.900
ALIEN 3		59.900
ALIEN BREED	99.900	
ALIEN BREED 2		79.900
ALONE IN THE DARK 2 *	129.900	
AMBERSTAR *		57.000
APOCALYPSE *		59.900
ARCHON ULTRA *	79.900	
ARMAETH *	69.900	
ARMORED FIST *	TEL.	
ASHES OF EMPIRE		69.900
ASSASSIN SPECIAL EDITION *		39.900
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	
AXESS DENIED *	TEL.	
B - WING	79.900	
BATTLE ISLE '93	69.900	69.900
BEASTLORD		59.900
BENEATH A STEEL SKY *	TEL.	TEL.
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR		59.900
BLOODNET *	TEL.	
BLUE FORCE *	109.900	
BOB'S BAD DAY *		59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2		79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRIDGE CHAMPION *	99.900	
BRUTAL FOOTBALL *	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX *		69.900
BUILD & RACE - MOTOR STARS *	TEL.	
BURNING RUBBER *	TEL.	69.900

TITOLO	PC3	AMIGA
CAMPAIGN 2 *	99.900	99.900
CANNON FODDER *		69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93-94 *	79.900	69.900
CHAOS ENGINE		59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	
COMANCHE MISSION DISK 1	79.900	
COMANCHE MISSION DISK 2	79.900	
COMBAT AIR PATROL		79.900
COMPANIONS OF XANTH *	109.900	
CONQUERED KINGDOMS *	119.900	
COOL SPOT *		79.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
CYBERPUNKS *		59.900
CYBERRACE *	89.900	
DANGEROUS STREETS *		59.900
DARK SUN *	139.900	
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	
DAY OF THE TENTACLE	129.900	
DEEP CORE		59.900
DELTA *	TEL.	
DESERT STRIKE		69.900
DISCOVERIES OF THE DEEP *	69.900	
DISPOSABLE HERO *		69.900
DOGFIGHT (ITA) *	119.900	99.900
DONK *		59.900
DOOM *	TEL.	
DRACULA	99.900	69.900
DREAMWEB *	TEL.	
DUNE II	99.900	89.900
DUNGEON HACK *	129.900	
ELFMANIA *		TEL.

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

TITOLO	PC3	AMIGA
EUROPEAN CHAMPIONS *		59.900
EVASIVE ACTION *	TEL.	
F117 A NIGHTHAWK *		109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FANTASY EMPIRES *	119.900	
FATMAN *	69.900	69.900
FATTY BEAR *	TEL.	
FIELDS OF GLORY	129.900	
FIRE & ICE	63.900	
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FLIGHT SIMULATOR 5 *	89.900	
FORMULA 1 *	69.900	59.900

TITOLO	PC3	AMIGA
METAL AND LACE: BATLE OF ROBO *	TEL.	
METAMORPHOSIS *		TEL.
MICROMACHINES *		TEL.
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900
MORPH	TEL.	59.900
MORTAL KOMBAT *	79.900	69.900
MOSCOW NIGHTS *	79.900	
MR NUTZ *		TEL.
NAPOLEONICS	79.900	79.900
NAUGHTY ONES *		69.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	119.900	
NHL HOCKEY	139.900	
NICKY 2 *		TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	
NIGHT SHIFT	79.900	79.900
NIGHTFORCE *	69.900	

"A gran richiesta ritorna la **Queen Fidelity Card**

Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà.

Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!** IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

TITOLO	PC3	AMIGA
FREDDY PHARKAS	119.900	
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	TEL.	
FRONTIER - ELITE II	99.900	79.900
FURY OF THE FURRIES *	89.900	79.900
GABRIEL KNIGHT *	119.900	
GEAR WORKS *	TEL.	39.900
GENESIA *		79.900
GLOBAL DOMINATION *	109.900	99.900
GLOBAL GLADIATORS		59.900
GLOBDULE *		69.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLINS III *	109.900	89.900
GRANDSLAM CLASSICS *	49.900	49.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2) *	109.900	
HEIRS TO THE THRONE *	119.900	
HIRED GUNS	89.900	79.900
HOMEY D. CLOWN *	79.900	
HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER *	TEL.	
HOYLES CLASSICS	119.900	
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK	39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL	59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	
IN EXTREMIS *	109.900	
INCA II	139.900	
INCREDIBLE TOONS *	119.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDY CAR RACING *	99.900	
INNOCENT UNTIL CAUGHT *	99.900	89.900
ISLE OF THE DEAD *	TEL.	
JACK THE RIPPER *	TEL.	
JET STRIKE *		59.900
JOHN MADDEN FOOTBALL (HIT SQUAD) *	49.900	
JONNY QUEST *	79.900	
JURASSIC PARK	79.900	59.900
K 240 *		TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER *	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI (ITA)	109.900	
KINGMAKER *	99.900	99.900
KINGS RANSOM *	TEL.	
KIT VICIOUS *		TEL.
KRONOLOG - THE NAZI PARADOX *	TEL.	
KRUSTY'S FUN HOUSE *	69.900	59.900
LAMBORGHINI AM CHALLENGE *		TEL.
LANDS OF LORE	99.900	
LARRY 5 (ITA)	99.900	
LARRY 6 (ING.) *	139.900	
LAST ACTION HERO *		TEL.
LATE NIGHT SEXY TV SHOW *	99.900	89.900
LEGACY OF SORASIL *	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	
LINKWORLDS *	79.900	
LION HEART		59.900
LITIL DEVIL	89.900	TEL.
LIVING PINBALL *	TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	
LOTUS TRILOGY *		59.900
LUCKY'S CASINO *	119.900	
MAGIC BOY *	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH. *	TEL.	TEL.
MASQUE BLACK JACK *	79.900	
MASQUE VIDEO POKER *	79.900	
MASTER OF ORION *	139.900	
MERCHANT PRICE *	119.900	

TITOLO	PC3	AMIGA
OSCAR (TROLLS 2)	69.900	59.900
OVERDRIVE		69.900
PC AEREO	149.900	
PC ASTROLOGIA	149.000	
PC AUTO	99.900	
PC COSMOS	99.900	
PC ECOLOGIA	149.900	
PC METEO	149.900	
PC UOMO	99.900	
PFS FOOTBALL PRO 93 *	119.900	
PINBALL DREAMS *	TEL.	
PIRATES GOLD *	139.900	
PLAYBOY ELECTRONIC D. B. *	119.900	
PLAYROOM *	69.900	79.900
POLICE QUEST IV *	119.900	
PREMIER MANAGER 2	89.900	69.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	
PRIVATEER	139.900	
PRIVATEER S.A.P.	69.900	

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

TITOLO	PC3	AMIGA
PROJECT X		39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	
QUATERPOLE *	TEL.	
QUEST FOR GLORY IV *	119.900	
QWAK		39.900
RAGS TO RICHES *	TEL.	
RAILROAD TYCOON DELUXE *	TEL.	
RALLY	89.900	TEL.
RAMPART	79.900	
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD *		TEL.
REALMS OF DARKNESS *	TEL.	TEL.
RETEE 2	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	
RETURN TO ZORK	TEL.	
RINGWORLD	109.900	
RISE OF THE ROBOTS *	TEL.	TEL.
ROBOCOP 3	79.900	
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP *	79.900	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	119.900	
SANDS OF FIRE *	89.900	
SEAL TEAM	139.900	
SEEK AND DESTROY *		59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR *	TEL.	TEL.
SHADOW CASTER *	139.900	
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS *	TEL.	
SILVERBALL *	89.900	
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	
SIM CITY 2000 (ING.) *	99.900	
SIM CITY 2000 (ITA) *	129.900	

TITOLO	PC3	AMIGA
SIM FARM	89.900	
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	99.900	89.900
SKATE OR DIE *	79.900	
SKI OR DIE *	59.900	49.900
SKIDMARKS *		69.900
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SOCCER KID		59.900
SPACE HULK	79.900	99.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900	
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	
SPEED RACER *	109.900	
STAR REACH *	TEL.	
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES *	98.000	
STAR WAR CHESS *	129.900	
STARDUST *		TEL.
STARLORD *	TEL.	
STARSHIP *	TEL.	
STREET FIGHTER 2	79.900	59.900
STRIKE COMMANDER	149.900	
STRIKE COMMANDER T.OP.	69.900	
STRIKE SQUAD *	99.900	
STRIKER 2 *		TEL.
STRONGHOLD	109.900	
STUNT ISLAND	129.900	
SUBWARS 2050	139.900	
SUMMER OLYMPICS *	59.900	59.900
SUPER STRIKE COMMANDER *	139.900	
SUPER VGA HARRIER	99.900	
SUPERFROG	TEL.	79.900
SURF NINJAS *	79.900	59.900
SYNDICATE	109.900	89.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	TEL.	
T.F.X.	119.900	
TENSAI *	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	
TERMINATOR RAMPAGE *	TEL.	
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	
TESSARAE (WINDOWS) *	79.900	
THE AMERICAL ALL STAR *	99.900	
THE BLUE & THE GRAY *	109.900	99.900
THE DIG *	TEL.	
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA *	TEL.	
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE RED CRYSTAL *	119.900	
THE SECOND SAMURAI *		TEL.
THE SETTLERS *	TEL.	89.900
THE SHADOW OF YSERBIUS *	119.900	
THEATRE OF DEATH		59.900
TIE FIGHTER *	TEL.	
TIM TOONS *	TEL.	
TORNADO (ITA)	99.900	89.900
TORNADO MISSION DISK	59.900	
TOTAL CARNAGE *	TEL.	TEL.
TRADERS *	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE *	TEL.	
TRODDLERS	79.900	
TURNING POINTS *	79.900	79.900
TURRICAN 3		69.900
ULTIMA VIII: PAGAN *	TEL.	
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	
UNNATURAL SELECTION *	129.900	
URIDIUM 2 *		69.900
V FOR VICTORY IV	139.900	
WACKY FUNSTERS	TEL.	
WALKER		69.900
WARLORDS II	129.900	
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WING COMMANDER	49.900	89.900
WING COMMANDER II	119.900	
WINTER CHALLENGE *	39.900	
WINTER OLYMPICS *	99.900	89.900
WIZ'N'LIZ		69.900

TITOLO	PC3	AMIGA
WIZKID	34.000	34.000
WONDER DOG		59.900
WORDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119.900	
X - WING	139.900	
XANTH *	109.900	
XENOBOTS	79.900	
YO! JOE!	69.900	69.900
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2 *		69.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE!

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 20.000
K	TOTALE	L. ....

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

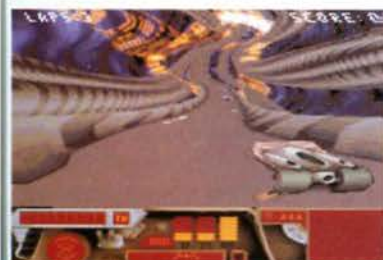
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

"Vietato ai minori di 18 anni". Non passerà molto tempo prima che potrete leggere questa scritta sulle confezioni dei giochi. È un male? È un bene? Né l'uno, né l'altro. È semplicemente la realtà dei fatti. I giochi per computer non sono più giocati soltanto dai minorenni, generalmente lo zoccolo duro dei videogiocatori. Da un po' di tempo in qua anche i maggiorenni (e/o gli adulti) si divertono un mondo ad avventurarsi nelle lande di Britannia o nei cieli di *Rebel Assault* e come ci sono film per tutti e film vietati ai minori di 18 anni, ci saranno anche giochi per tutti e giochi vietati ai minori di 18 anni. Il sistema di classificazione ideato dall'ELSPA (vedi articolo a pag. 10) non fa altro che riconoscere questo dato di fatto. Personalmente, ritengo che qualunque forma di censura sia un'offesa all'intelligenza delle persone, ma se il sistema di classificazione servirà a toglierci di dosso quei mass media - vedi anche lettera in K-Box - che vedono rosso ogni volta che si parla di videogiochi, allora sono disposto ad accettare anche questo. Da oggi, nessuno potrà più chiedere che giochi come *Mortal Kombat* non debbano essere prodotti, perché corromperebbero la gioventù. Basterà appiccicargli un bollino con scritto "vietato ai minori di 18 anni" e qualunque polemica dovrebbe svanire come neve al sole. O, almeno, lo speriamo.

sommario

16 Cryo, la casa francese già famosa per il gioco ispirato a Dune, il capolavoro fantascientifico di Frank Herbert, ci presenta in anteprima tutti i suoi progetti futuri.

55 Imprigionati in un'oscura e umida cella, dovrete riuscire a liberarvi e a uccidere gli orchetti di guardia: non è un film né un libro, è l'ultima avventura grafica della Bethesda Software.

81 Un gioco dalla grafica spettacolare per tutti gli amanti del volante e delle guerre da strada alla "Mad Max": una nuova pietra miliare? Lo scoprirete correndo a leggerne la recensione.

66 Sfrecciate nei cieli come dei veri emuli di Tom Cruise con il vostro Tomcat: ma prima leggete la recensione della nuova simulazione di volo targata Microprose: *F14 Fleet Defender.*

101 Abbiamo deciso di accontentare tutti i giocatori di questa intricatissima avventura. Troverete inoltre la soluzione di *Inca 2* e la seconda parte di *Star Trek 2.*

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verri, Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Tiziano Toniutti, Alessandro Cattelan

COLLABORATORI Marco Andreoli, Simone Bechini, Alexandre Benjamin Pasetto, Derek de la Fuente, Mario Maron, Massimo Triulzi, Roberto Camisana, Davide Follini, Emanuele Sabetta

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Maria Villa, Gian Vittorio Cutri, Stefano Dalzini

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

K NEWS

a cura di Diego Antonelli

NON C'È DUE SENZA... QUATTRO!

IntelDX4™ Processor Family: Upgradable with a Future Pentium™ OverDrive™ Processor

Preoccupati perché *Strike Commander* non è il massimo della fluidità sul vostro DX2 a 66 MHz? L'ultimo gioco in SVGA della software house del cuore vi fa gli sberleffi quando misura la velocità della vostra macchina? Intel sembra avere la risposta pronta per tutti i videogiocatori con l'uscita del 486 DX4 a 100 MHz, capace di prestazioni del 50% superiori a quelle di un DX2 a 66 MHz. L'annuncio è stato dato nel corso di un'affollata conferenza stampa tenutasi l'8 marzo, durante la quale sono stati anche presentati i processori Pentium a 90 e 100 MHz (con prezzi comunque al di fuori della portata delle tasche del videogiocatore medio). Secondo le stime fornite da Intel, i processori Pentium nel '95 copriranno più del 50% del mercato, grazie anche alle cinque fabriche a loro dedicate, capaci di produrre circa 6/7 milioni di pezzi in un anno. Tutti gli indizi sembrano far pensare che i PC continueranno a disporre di giochi allo stato dell'arte tecnologica anche nei prossimi anni.

ECTS AWARDS

Tempo di nomination

Come ogni anno all'European Computer Trade Show, la più importante fiera europea del settore che si terrà a Londra a partire dal 10 al 12 aprile, verranno consegnati i premi per le software house e per i videogiochi più votati dalle maggiori riviste di settore europee, tra le quali figurano naturalmente anche K e Game Power. Ecco in anteprima l'elenco con le varie nomination assegnate categoria per categoria, per quelli che possono essere considerati gli "Oscar dei videogiochi".

MIGLIOR SVILUPPATORE
Lucas Arts, Sensible Software, Origin, Westwood Studios, Electronic Arts.

MIGLIOR GIOCO PORTATILE
Zelda IV, Mortal Kombat, Desert Strike, Super Mario Land 2, Jurassic Park.

GIOCO PIU' ORIGINALE
Cannon Fodder, Syndicate, Day of the Tentacle, Rebel Assault, Settlers.

MIGLIOR GIOCO PER CD
Rebel Assault, 7th Guest, Dune, Liberation, Thunderhawk.

MIGLIOR HARDWARE
Jaguar, 3DO, CD32, ReelMagic, MegaCD.

GIOCO DELL'ANNO PER COMPUTER
Cannon Fodder, Syndicate, Elite 2, Doom, X-Wing.

GIOCO DELL'ANNO PER CONSOLE
Streetfighter 2 Turbo, Mario all stars, Mortal Kombat, FIFA Soccer.

GIOCO DELL'ANNO IN ASSOLUTO
Streetfighter 2 Turbo, Mario All Stars, Elite 2, Doom.

MIGLIOR CASA DI SOFTWARE
Virgin Interactive Entertainment, Electronic Arts, Lucas Arts, Origin, Konami.

REALTÀ VIRTUALE ITALIANA

Virtualitalia Industrie vuole contribuire prima possibile al processo di 'volgarizzazione' dei sistemi di realtà virtuale, così come il PC ha 'volgatrizzato' il grande computer. Questa è la filosofia che sta alla base di Virtualitalia Industrie, una nuova società con sede ad Alghero che ha presentato il primo sistema di realtà virtuale progettato e sviluppato in Italia. Virtualitalia SB è un sistema immersivo a basso costo, basato sulla diffusissima tecnologia del processore Intel 486 DX2 e dotato di un casco - denominato Morgana - con visione a 360° stereoscopica, audio stereofonico e sistema di rilevamento Fastrack della Polhemus. Il casco utilizza schermi a cristalli liquidi da 2,9" con risoluzione di 744x240 punti. Virtualitalia SB utilizzerà *VRT Superscape* come sistema di sviluppo, leader nella creazione di immagini virtuali per sistemi basati su PC. Tra le particolarità del sistema di Virtualitalia bisogna sottolineare la possibilità di gestire grafica con texture mapping in tempo reale e una scheda per rete Ethernet da 16 bit per collegamento da 2 a 8 sistemi. Inoltre sarà possibile utilizzare i più diversi sistemi di controllo come joystick, Spaceball, tastiera, mouse, ma anche pedaliere o volanti per essere utilizzato anche per applicazioni ludiche o comunque destinate al grande pubblico. Alla conferenza stampa si è parlato più che di giochi di "esperienze virtuali", come ad esempio un viaggio a bordo del sottomarino di *Ventimila leghe sotto i mari*. Altrettanto interessante è il costo del sistema, che si dovrebbe aggirare sui 30/35 milioni, contro gli 80/90 milioni delle macchine della Virtuality Group, quelle attualmente più diffuse sul mercato. Ovviamente non stiamo parlando di macchine da portarsi a casa per giocare, ma i locali e le sale giochi che vorrebbero offrire al pubblico di avventori giochi in realtà virtuale, possono ora guardare a un sistema di ottima qualità ma ad un prezzo molto più accessibile. Tra i fondatori di Virtuality Industrie c'è anche R&C Elgra, la società che distribuisce da anni le macchine della società inglese Virtuality Group, pioniere della realtà virtuale per applicazioni ludiche.

C.T.O. REGALA MILIONI

La C.T.O., distributore italiano di alcune tra le più importanti case produttrici di videogiochi (tra le altre Lucas Arts, Electronic Arts, Maxis e Psygnosis), ha compiuto 10 anni di attività. In questa occasione ha annunciato di voler dedicare l'undicesimo anno della propria attività al consumatore. Tra le tante iniziative marketing e promozionali studiate per quest'anno spicca un grande concorso al quale potranno partecipare tutti coloro che acquisteranno un prodotto distribuito dalla C.T.O. A loro viene riservata la possibilità di vincere un primo premio di 50 milioni in gettoni d'oro o uno dei 100 premi da un milione ciascuno. L'estrazione dei premi avverrà il 15 marzo 1995.

SILICON GRAPHICS RIMANE ORFANA

Silicon Graphics ha perso il proprio "padre" fondatore, Jim Clarke. "Lascio adesso - ha dichiarato - perché ritengo che in questo momento si stiano aprendo grossissime opportunità imprenditoriali nel campo della televisione interattiva. Sono altresì convinto che il managment attualmente alla guida della società sarà perfettamente in grado di andare avanti anche senza di me". Clarke lascia la società che aveva fondato 15 anni fa e per la quale recentemente era riuscito a concludere l'importantissimo accordo con il colosso nipponico Nintendo per la realizzazione del Project Reality, la super console a 64 bit che dovrebbe essere lanciata nel 1995. Secondo fonti vicine alla Nintendo, sebbene il motore e il cervello del Project Reality fosse stato lo stesso Clarke, attualmente il progetto è saldamente nelle mani di tutto l'"establishment" della Silicon Graphics, che dovrebbe avere i numeri per portarlo a termine senza ritardi.

COMIC ART
VIDEOGAMES IN EDICOLA

La casa editrice Comic Art, detentrice dei diritti di pubblicazione di numerosi personaggi e supereroi della DC Comics, nonché editrice delle riviste di fumetti *L'Eternauta* e *Comic Art*, ha deciso di realizzare una serie di videogiochi aventi come protagonisti alcuni dei più famosi eroi del fumetto internazionale e italiano. I videogiochi verranno venduti in edicola ad un prezzo di 9.900 lire cadauno. Le prime uscite saranno *Flash Gordon: Il rapimento di Dale* (Maggio '94); *Mandrake: L'ombra del cobra* (giugno '94); *L'eternauta: Gli invasori della città eterna* (luglio '94) e *Yellow Kid: Giallo... al circo* (agosto '94). Il coordinamento del progetto di questa nuova avventura della Comic Art è stato affidato a Roberto Genovesi, già autore del videogioco *Nathan Never*.

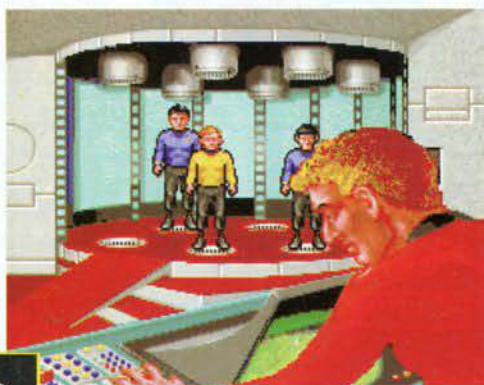
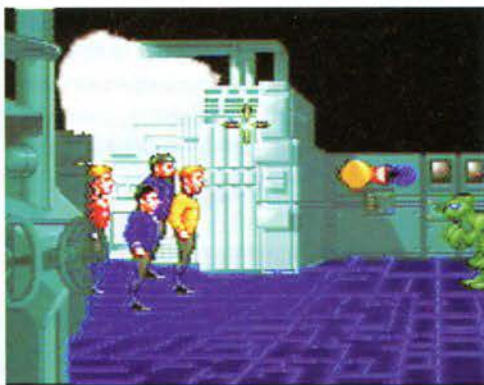
MICROSOFT COMPRA SOFTIMAGE

Microsoft ha perso una causa da 200 miliardi di lire presso la corte federale di San Francisco contro la Stac, piccola azienda elettronica produttrice dello *Stacker*, il famoso software per la compressione dei dati su Hard Disk. Microsoft è stata riconosciuta colpevole di aver violato il copyright sul prodotto *Stacker* avendone implementato un clone nel proprio MS-DOS 6.0. La cifra che Microsoft deve sborsare fa scalpore se presa in considerazione singolarmente. Confrontandola invece con le cifre da capogiro che il colosso informatico di Bill Gates può vantare (5.600 miliardi di lire di fatturato e 1.500 miliardi di lire di utile nell'ultimo anno) è possibile capire che non sarà questa cifra a portare Microsoft sull'orlo del fallimento. Anzi, gli affari in casa Gates vanno talmente bene che Microsoft ha acquisito niente meno che Softimage, software house specializzata in computer grafica (suoi i dinosauri realizzati per "Jurassic Park"). Grazie a questo acquisto Microsoft vorrebbe riuscire a lanciarsi definitivamente anche nel ricchissimo mercato del software da intrattenimento, con la realizzazione in particolare di film, giochi interattivi, multimediali e educativi.

SSI rompe con TSR

SSI e TSR hanno rotto uno dei sodalizi più longevi della storia dei videogiochi. Da ben 6 anni le due case collaboravano per realizzare prodotti che regolarmente incontravano i favori del pubblico. Esempio paradigmatico della produzione dell'accoppiata SSI-TSR è stata la fortunatissima serie di *Eye of the Beholder*. Ricordiamo che la SSI convertiva in giochi per computer titoli che la TSR aveva in precedenza realizzato come giochi di ruolo. È stato proprio questo il punto dove si è rotto l'affiatato rapporto. La TSR ha infatti deciso di non cedere più a nessuno i diritti dei propri giochi, per tentare la via solitaria. In pratica questo significa che la TSR ha creato un gruppo di sviluppo interno per la conversione dei propri titoli, che quindi usciranno direttamente sotto il marchio TSR. I primi giochi saranno in circolazione nel 1995. Nel frattempo usciranno gli ultimi prodotti frutto dell'ormai sciolta partnership, tra i quali i titoli più attesi saranno *Ravenloft: Strahd's Possession* e *Dark Sun II*.

Hollywood investe in videogames

La MCA/Universal, gigante mondiale della cinematografia e dei media in generale (è targato MCA/Universal il film di Steven Spielberg "Schindler's list") si è accaparrata una quota di minoranza della software house americana Interplay. I dettagli finanziari dell'affare sono coperti da assoluta riservatezza, ma pare che la quota acquisita dalla MCA sia di poco inferiore al 25% della compagnia statunitense. Per quel che riguarda gli equilibri aziendali la Interplay continuerà sulla propria strada così come è andata fino ad oggi, solo che avrà la consapevolezza di poter contare per qualsiasi progetto sull'appoggio di una delle più grandi organizzazioni multimediali mondiali. "Il principale risultato di questo accordo - ha precisato Brian Fargo, fondatore e direttore della Interplay - è che la nostra compagnia ha una maggiore disponibilità in denaro e la possibilità di realizzare prodotti, se possibile, ancora più belli e interessanti di prima".

SOFTWARE & CO.

Da quando la Thrustmaster ha annunciato che stava sviluppando un volante-periferica, il Thrustmaster Formula T1, per i simulatori di guida come *Indy Car Racing* o *Formula One Gran Prix*, in redazione si è in fremente attesa di aggiudicarsi la "prova su strada". Ormai ci siamo: fra un po' il direttore sceglierà chi sarà il fortunato "tester".

Una nuova società di distribuzione, la Software & Co. di Varese, ha infatti annunciato di avere siglato un accordo di distribuzione con la Thrustmaster per l'Italia. Oltre al suddetto Formula T1, la Software & Co. distribuisce anche gli altri prodotti Thrustmaster tra cui il Flight Control System, normale e Pro. Per coloro che non vogliono svenarsi per acquistare un joystick, la Software & Co. propone invece la linea di joystick/joypad Saitek.

Per quanto riguarda i prodotti software, la nuova società distribuirà *Doom* in versione integrale con manuale in Italiano, oltre a diversi prodotti su CD-ROM.

Per informazioni sul rivenditore più vicino potete rivolgervi direttamente alla Software & Co. telefonando allo (0332) 330.094 o inviando un fax allo (0332) 331.108.

Il nostro direttore prova il Thrustmaster Formula T1 al C.E.S. di Las Vegas.

ABACUS, E CINQUE!

La mostra mercato Abacus, dedicata al computer e alla telematica per lo studio, l'hobby, la casa, compie quest'anno cinque anni. Tra le novità della manifestazione, che si svolgerà dal 5 al 9 maggio '94 alla Fiera di Milano, Padiglione 42 (ingresso da Porta Meccanica), figurano "la più ampia gamma di CD multimediali per l'intrattenimento e la cultura, il video digitale, le applicazioni telematiche di larga diffusione, le nuove periferiche per la creatività multimediale".

Ad Abacus '94 saranno presenti società come IBM, Microsoft, Olivetti, Apple, Commodore, Philips, Disney e Compaq, ma anche le principali catene commerciali e molti produttori di gardware e software per il mercato consumer.

Abacus consente ai visitatori non solo di vedere ma anche di provare e comprare i prodotti esposti. L'ingresso al pubblico è gratuito. La redazione di K, ovviamente, sarà presente al gran completo. Passate a trovarci.

Electronic Arts sfida Microsoft

Grazie all'assorbimento della Broderbund, Electronic Arts sembra lanciata verso la leadership mondiale anche nel campo del software educativo e di edutainment, diventando una tra le maggiori rivali di Microsoft, che ha nei propri progetti anche la conquista del mercato dell'informatica per il divertimento, partendo dal settore dell'edutainment. La sfida a Microsoft non è un mistero, anzi è lo stesso David Gardner, vicepresidente vendite europeo della EA Europa, a parlarne: "Grazie all'acquisizione di Broderbund avremo modo di lanciare nuovi e più competitivi prodotti! Abbiamo intenzione di diventare un avversario molto combattivo per la Microsoft". L'acquisto di Broderbund è costato alla Electronic Arts una cifra che si stima possa aggirarsi attorno ai 400 milioni di dollari (circa 680 miliardi di lire).

nel mondo informatico

CONTROLLER HARD DISK

AT Bus Cache 4HDD (China)	265.000
AT BUS con cache Local Bus Promise	331.000
AT Bus con cache EISA	433.000
SCSI Host Adapter	84.000
SCSI AT Bus intelligente	209.000
SCSI con cache intellingente	475.000
SCSI II intelligente UTS	510.000
SCSI II EISA intelligente con cache	850.000
SCSI Local Bus intelligente UTS	729.000
ESDI intelligente	179.000

MONITOR EMC - ADI - PHILIPS

EMC 9" monocromatico, 0.26	197.000
EMC 14" monocromatico	178.000
EMC 14" SVGA a colori, 0.31	413.000
EMC 14" SVGA a colori, N.I. L.R., 0.28	511.000
EMC 15" SVGA a colori, N.I. L.R., 0.28	718.000
ADI Microscan 2E 14" SVGA a colori, L.R.	650.000
ADI Microscan 4G 15" SVGA a colori, 1280 x 1024 N.I. L.R., 0.26	950.000
ADI Microscan 5A 17" SVGA a colori, 1280 x 1024 N.I. L.R., 0.26	1.771.000
PHILIPS 20" Brillance SVGA Colori, 1280 x 1024 N.I. L.R., mod. 4CM 2010	2.962.000

STAMPANTI STAR

9 Aghi LC-100 colori	349.000
24 Aghi LC-24-100	499.000
24 Aghi LC-24-30 colori	599.000
Trasferimento termico SJ-144	1.090.000
Laser LS-5	1.450.000

MODEM HIGHT SPEED ZYXEL

Modem Interno 1496B, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, 16.800	780.000
Modem Esterno 1496E, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, 16.800	863.000
Modem Interno 1496B+, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, 19.200	1.003.000
Modem Esterno 1496E+, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, 19.200	1.004.000
Modem Esterno 1496S+, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, LCD 19.200	1.474.000
Modem Esterno 1496R+, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, Sc. RS 1600, 19.200	1.537.000
Modem Portatile 1496P, Fax, Segreteria, Cellulare, MNP4, MNP5, V32 Bis, 16.800	650.000
Manuale in italiano	30.000
Upgrade Eprom per tutti i modelli	59.000
Software Superfax per Windows	53.000
Software Winfax Pro 3.0 per Windows	286.000
Scheda Parallela/Seriale/Seriale 16550AF	70.000

£ 85.000

IL TUO PC CERTIFICATO AI PREZZI DI UN PC DI IMPORTAZIONE

ED 386/SX - £. 1.490.000
40 MHz, 2 MB RAM, HD 130 MB, SVGA, FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" a colori SVGA

ED 386/DX - £. 1.860.000
40 MHz, 4 MB RAM, HD 210 MB, SVGA 1 MB, FDD 1.44 MB, Tastiera, 2 Seriali, 1 Parallela, Monitor 14" colori SVGA

ED 486/DX2 - £. 3.450.000
66 MHz VESA, 3 Slot Local Bus, 8 MB RAM, Controller L.B., HD 250 MB, SVGA 1 MB L.B., 2 Seriali, 1 Parallela, Tastiera, FDD 1.44 MB, Monitor 14" colori SVGA N.I. L.R.

In omaggio a tutte le configurazioni: DOS , NetWare Lite, Mouse, Copertina

Vietato ai minori

Dall'1 maggio prossimo entrerà in vigore in Europa il sistema di classificazione dei giochi per fasce d'età. K indaga sui motivi che hanno spinto le case di software a prendere questa decisione e cerca di capire cosa cambierà per i videogiocatori.

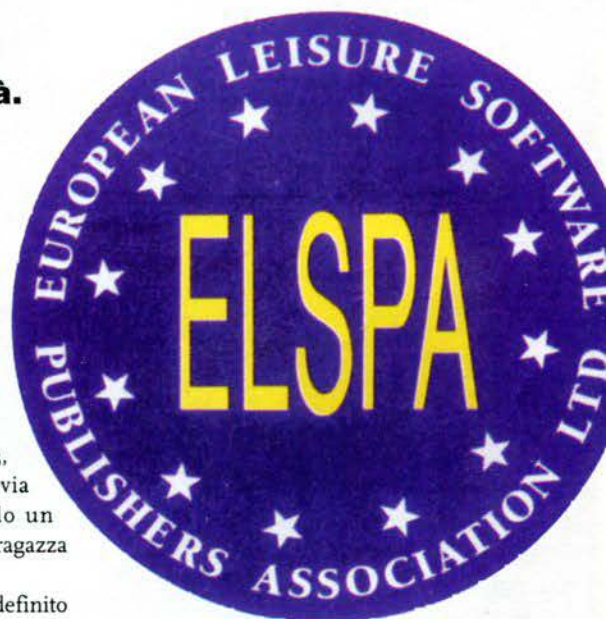
Diventare famosi ha i suoi problemi. Nel caso dei videogiochi, diventare famosi significa essere diventati un prodotto di massa e trovarsi improvvisamente sotto la luce dei riflettori dei mass media.

Luce impietosa, visto che da quando i mass media hanno cominciato a interessarsi del nostro mondo, i videogiochi sembrano essere diventati i corruttori della gioventù, se non addirittura la causa dei mali del mondo. Non ci credete? Allora leggete questo brano tratto da un articolo di Laura Laurenzi su *La Repubblica*: "Qualche esperto, per il delitto del cavalcavia ha parlato di confusione fra vita reale e realtà virtuale: colpire e affondare il bersaglio come in un videogame, questo hanno fatto lassù nell'ombra del viadotto i tre Nintendo boys, la nuova generazione virtuale".

L'articolo da cui abbiamo estratto questa perla di giornalismo parla dei cosiddetti "killer dell'autostrada", cioè i tre ragazzi di Verona che, nella notte tra il 28 e il 29 dicembre 1993, hanno lanciato un masso da un cavalcavia sull'autostrada del Brennero, colpendo un automobile di passaggio e uccidendo una ragazza di 25 anni, Monica Zanotti.

Negli anni '50 era il rock'n'roll a essere definito la musica del Maligno. Negli anni '90 il nuovo diavolo da esorcizzare sono i videogiochi.

Questi attacchi da parte dei mass media di tutta Europa (i cosiddetti tabloid inglesi, i giornali popolari, hanno scritto anche di peggio - sembra incredibile, ma è così...) hanno convinto le case di software a darsi un codice di autoregolamentazione, prima che fossero i governi a imporlo.

Non sono state soltanto le lamentele dei politici ad aver spinto i membri dell'ELSPA a istituire il codice di autoregolamentazione. Un grosso (de)merito va anche ai genitori, e alla loro estrema ignoranza in fatto di videogiochi. Come spiega Mark Strachan, presidente dell'ELSPA (European Leisure Software Association, l'associazione che riunisce tutti i produttori di software ludico europei), "I video e computer giochi erano una volta il dominio dei bambini (sic) ma c'è un trend crescente verso giochi indirizzati a utenti maturi. Pertanto, accettiamo che ci sia bisogno di fornire un modo facile per mostrare ai genitori se un gioco possa essere adatto per i loro figli.

Il problema è peggiorato dall'incapacità dei genitori di capire i videogiochi. In questo, i video e computer giochi sono unici, poiché a differenza dei giocattoli di altre generazioni, i genitori tendono a trovarli complessi e inaccessibili e, di

EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION LTD
ELSPA

NON HO L'ETÀ...

I seguenti esempi mostrano come alcuni dei giochi più venduti lo scorso Natale sarebbero stati classificati, secondo l'ELSPA, in base al nuovo sistema di classificazione.

3-10 Fifa International Soccer (Electronic Arts)
11-14 Jurassic Park (Ocean)
15-17 Mortal Kombat (Acclaim)
18+ Attualmente nessun gioco

Nella versione finale, il terribile Monitor-Man verrà aliminato dal bollino adesivo. Meno male.

DECIDI TU

Cosa ne pensate del sistema di classificazione adottato dalle case di software? Ci sembra un bell'argomento per un prossimo K-box speciale, quindi scriveteci al solito indirizzo (K-box, Via Aosta 2, 20155 Milano) e fatecelo sapere.

La ID Software è specializzata in scene sanguinose e violente: in *Wolfenstein 3D* i vostri nemici sono soldati nazisti, mentre nel più recente *Doom* dovrete vedervela con mutanti e demoni spaziali.

conseguenza, li guardano con ingiustificato sospetto". E così è nato il sistema di classificazione ideato e promosso dall'ELSPA, di cui abbiamo dato notizia nelle K-news il mese scorso.

Il risultato è che dal mese prossimo le confezioni dei videogiochi riporteranno un adesivo che indicherà le fasce d'età per cui il gioco è consigliato. Il sistema di classificazione si fonda, infatti, sul principio dell'idoneità dei giochi in base a quattro fasce d'età: da 3 a 10 anni (inizialmente era da 0 a 10 anni, ma è stato subito modificato in 3-10), da 11 a 14, da 15 a 17 e sopra i 18 anni.

A differenza di quello che avviene in campo cinematografico, dove esiste una Commissione di Censura, sarà però compito delle case di software individuare la fascia, o le fasce, d'età adatta/e al gioco. "I video e computer giochi sono estremamente complessi e lo diventeranno sempre di più", spiega Roger Bennett, segretario generale dell'ELSPA. "Questa è una delle ragioni per cui è preferibile un codice di autoregolamentazione. Non sarebbe per niente pratico per il BBFC (British Board of Film Classification, l'equivalente britannico della nostra Commissione di Censura cinematografica) giocarsi tutti i livelli di tutti i giochi per classificarli".

Un'altra ragione che ha suggerito ai membri dell'ELSPA di adottare un codice di autoregolamentazione ha a che vedere con la natura ormai sovranazionale del business del software ludico.

"Le leggi riguardanti videogiochi e computer giochi - spiega Mark Strachan - sono diverse in ciascun paese europeo, ma le case di software operano su scala globale. Ecco perché il modo più pratico per istituire e rendere funzionante una classificazione in tutta Europa è quello di introdurre un sistema volontario. Naturalmente, dove vi siano leggi nazionali queste avranno la precedenza sul sistema di classificazione, ma noi crediamo che le singole nazioni ritengano che non ci sia bisogno di modifiche legislative".

Proprio la natura sovranazionale del mercato dei videogiochi sta causando anche problemi e ritardi. Infatti, prima ancora che il codice di autoregolamentazione, votato da tutti i membri dell'ELSPA, entri in vigore, già giungono voci di case - come Nintendo e Acclaim - che non hanno intenzione di seguire le direttive dell'ELSPA. In realtà, Nintendo e Acclaim non sono contrarie a seguire le direttive dell'ELSPA, sono solo in attesa dell'esito dei colloqui che stanno avvenendo negli Stati Uniti tra Sega, Nintendo, case di software, senatori e avvocati, sullo stesso argomento.

La Nintendo of America è però contraria a qualunque sistema di classificazione, perché continua ad insistere che i suoi giochi sono per tutti (effettivamente, la "commissione di censura" interna della Nintendo è più severa di qualunque commissione statale). Tutti, comunque, so no poco contenti del sistema di classificazione adottato dall'ELSPA, che è visto come una reazione troppo affrettata alle critiche dei media e dell'opinione pubblica. In attesa del 1 maggio - per scoprire chi seguirà le direttive dell'ELPSA - c'è una considerazione finale da fare. A nostro avviso, il mondo dei videogiochi sta subendo profonde trasformazioni (non ultima il fatto che il supporto CD consenta di utilizzare immagini video con veri attori): l'adozione di un sistema di classificazione basato sull'età non è poi così peregrino se è vero, come è vero, che c'è un pubblico adulto, o comunque maggiorenne, che gioca (il 45% dei lettori di K, tanto per fare un esempio, sono maggiorenni). Le case di software, con esclusione della Nintendo, se ne sono accorte e stanno producendo titoli, per i temi trattati e per il modo di trattarli, destinati a questo pubblico. Pensiamo, ad esempio, a *Gabriel Knight*, *Voyeur* e *Police Quest 4*. È giusto quindi che ci sia la possibilità di differenziare i vari giochi in base al pubblico, cioè all'età, a cui sono destinati. Se non vogliamo essere costretti a giocare a *Puggsy* o a *Dennis* per tutta la vita per evitare gli strali di politici, mass media e minoranze rumorose, crediamo che saremo costretti ad accettare il sistema di classificazione come un male minore.

Riccardo Albini

La Nintendo è più severa di una commissione di censura. In *Mortal Kombat* ha tagliato le scene più cruente.

PACIFIC
★ STRIKE ★
TM
LA PIU GRANDE SIMULAZIONE DI
COMBATTIMENTO AEREO MAI VISTA!
DISPONIBILE PER PC
IN ITALIANO
ORIGIN

Il mago dei poligoni

Ha creato alcuni dei migliori giochi poligonali della storia videoludica. *Starglider 1* e *2*, *Birds of Prey*, *Atac* e *Days of Thunder* sono solo alcuni dei suoi capolavori usciti per i 16 bit, per non parlare di *Starwing*, il primo gioco per SNES che si avvale di un processore supplementare per la gestione delle forme tridimensionali, il chip FX.

Jez San ha cominciato a giocherellare coi computer all'età di 12 anni, e nel 1982 ha fondato la società della quale è attualmente capo, la Argonaut Software. In questi anni ha programmato diversi giochi che hanno riscosso grande successo, mentre ultimamente ha fatto parlare di sé per aver progettato l'architettura del rivoluzionario chip FX, che ha dato inizio a una serie di titoli che ne utilizzano l'elevata velocità e l'enorme (per un SNES) capacità di calcolo. Jez San ha iniziato la sua carriera programmando videogiochi e curandone sia grafica che sonoro, mentre ora ha dovuto trascurare l'aspetto tecnico per concentrarsi su quello manageriale. Nonostante i suoi numerosi impegni, Jez ha trovato il tempo per rispondere ad alcune domande.

Che cosa ne pensi delle nuove macchine che stanno uscendo e quale preferisci?

Noi della Argonaut siamo sempre stati all'avanguardia nel campo dei videogiochi. Credo che siamo stati i primi a mostrare le vere potenzialità dell'Amiga e dell'Atari ST. Ora è il momento di altre macchine, come Saturn, 3DO e CD-I. Le nuove piattaforme hanno in comune il supporto del FMV, un buon numero di colori su schermo e un'elevata potenza di calcolo. Possiamo creare un prodotto che sarà più o meno lo stesso su tutte le macchine.

Ci saranno solo piccole differenze legate alle caratteristiche diverse, ma in linea di massima il gioco sarà lo stesso.

Dunque, se dovessi scegliere tra le nuove proposte direi che il 3DO è troppo costoso, anche se entro Natale dovrebbe scendere il prezzo. Le specifiche tecniche sono allettanti, anche se in giro c'è di meglio.

Sicuramente le nuove macchine Sega e Sony offriranno di più.

A proposito dell'accordo Nintendo-Silicon Graphics posso dire che sono ancora in alto mare e poi tutto può cambiare da qui a sei mesi... Il CD-I è la migliore macchina con FMV, ma lamenta alcune lacune nella potenza di calcolo. Il Jaguar è strano, perché ha delle ottime qualità tecniche ma costa molto e i primi titoli sono stati un po' deludenti.

Per ora è troppo presto per prendere una decisione: se dovessi scegliere adesso, probabilmente opterei per la Sega, ma preferisco aspettare di vedere che cosa fanno Sony e Nintendo.

Il Jaguar si comporta bene con i poligoni e con il Gouraud shading, ma come se la cava con la grafica bitmap? Alcuni sviluppatori si lamentano del fatto che è meno potente di un 486 quando deve spostare blocchi di grafica bitmap. È vero secondo te?

Non dovete credere alla propaganda pubblicitaria. I problemi del Jaguar non sono sicuramente peggiori di quelli del 3DO.

I programmatori devono sempre lavorare

Una delle terrificanti creature che incontrerete in *Creature Shock*. Immaginatevi di vederla in movimento, mentre vi si avventa contro.

Un'orda di ragni giganti si avvicina minacciosamente. In certi momenti di tensione servono sangue freddo e riflessi d'acciaio.

L'atmosfera alla "Alien" è perfettamente ricreata dalla grafica renderizzata, grazie a un eccellente uso delle sorgenti luminose.

Qui sopra e in fondo alla pagina, alcune scene tratte dalle numerose animazioni di alto livello che accompagnano *Creature Shock*. Al giorno d'oggi, in ogni gioco di medio livello si trovano intermezzi tra i livelli, ma questi sono veri e propri "stacchi" video che sarebbero stati impossibili senza l'enorme capacità di immagazinamento dati del supporto ottico.
In alto a sinistra e qui affianco, altre immagini di gioco e altri nemici che sembrano essere usciti direttamente da un film di fantascienza. È innegabile il feeling del gioco che, arricchito da una stupenda musica d'atmosfera, farà venire letteralmente la pelle d'oca.

duramente per far fronte alle limitazioni della macchina. Il problema è che la maggior parte dei programmi viene scritta in C, e voi non potete comprare un compilatore per i processori RISC del Jaguar.

Quindi, se dovete programmare in C o convertire un gioco già esistente, non vi rimane altro che scrivere direttamente sul 68000 del Jaguar. Il risultato non sarà ottimale e la velocità del gioco ne risentirà. Proprio per questo motivo, i primi giochi che usciranno per la console non utilizzeranno appieno le potenzialità della macchina (questa frase ci sembra di averla già sentita, NdR).

Non è troppo tardi per il 3DO fare il suo ingresso nel mercato europeo?

Solo per il fatto che è stato venduto in piccole quantità non si può dire che sia troppo tardi. Il problema è che quando è uscito in America era troppo costoso e non c'era software disponibile. Con la diminuzione del prezzo e con la pubblicazione di nuovi titoli le vendite dovrebbero salire. Ora che si sono accorti di avere esagerato col prezzo, penso che lo ridurranno drasticamente. Per Natale potrebbe essere la metà, ma il 3DO dev'essere lanciato in Maggio perché ciò accada. Inoltre, la Panasonic è il principale costruttore della macchina e non realizzerebbe mai versioni economiche, come invece faranno le società taiwanesi utilizzando materiale di seconda scelta.

Nelle specifiche iniziali del 3DO erano previsti 2 mega di RAM, mentre ora ne vengono forniti 3 perché il sistema operativo è diventato più complesso. Sarà un grosso problema?

Le cose migliorano di giorno in giorno. Le primissime versioni erano piene di bug e lente, ma con ogni nuova "release" le prestazioni della macchina migliorano.

La RAM sarà sempre un problema per i programmatori: si può scrivere un ottimo gioco con 2K di RAM sul Nintendo e giochi bruttissimi con macchine con più di una mega. Il 3DO non è niente male, anzi, è proprio una bella macchina, ma tra un paio di anni sarà probabilmente obsoleta e adesso è troppo cara. Inoltre, la mancanza iniziale di software influisce negativamente sulle vendite.

Sarebbe bello avere uno standard che funzioni su tutte le macchine, ma il problema è che tutti vogliono differenziare le proprie macchine e, se tutte fossero compatibili, le case sarebbero costrette ad abbassare i prezzi per combattere la concorrenza. Sì, sarebbe stupendo per gli utenti, ma il mercato non lo permetterà mai.

Che cosa ne pensi del PC e dell'Amiga CD32?

Lavoriamo molto sul PC e il primo gioco che uscirà sarà *Creature Shock*.

Il PC è veloce e ha un'ottima grafica, inoltre si può sopperire ad alcune lacune tecniche aggiungendo delle schede.

È estremamente flessibile e la sua modularità lo rende adatto a qualsiasi uso.

Per quanto riguarda il CD32, è veramente deludente il fatto che la Commodore non faccia molti progressi quando lancia una nuova macchina. Il CD32 è carino, ma in pratica si tratta di un Amiga un rielaborata.

Non credo che questo basti per tenere testa alla concorrenza. Inoltre, la Commodore si ostina a dire che la sua è una macchina a 32 bit, ma sinceramente quel numero lo vedo solo nel nome (comunque, per quanto contrasti con le idee di Jez, il 68020 del CD32 è effettivamente a 32 bit! NdR). La Commodore deve fare dei veri cambiamenti. L'Amiga è un'ottima macchina, ma negli otto anni in cui è stata commercializzata non sono stati fatti grandi cambiamenti, mentre le altre compagnie hanno fatto passi da gigante.

È gente come te che crea i giochi che fanno vendere le macchine.

Beh, non proprio. Noi siamo solamente un team di sviluppo, non dei distributori.

Le grandi case ci commissionano un lavoro, e noi lo svolgiamo. *Creature Shock* uscirà per 3DO, Saturn, PC CD-ROM, CD-I e Jaguar.

Non sarebbe costato di più farlo anche per Amiga CD32, ma la Virgin non lo ha richiesto! Poca gente crede in questa macchina, ma se le

VOCI DI CORRIDOIO

Voci non meglio confermate affermano che il nuovo chip SFX 2 girerà a una velocità di 21,477 MHz e che potrà generare fino a 10.000 poligoni al secondo, oppure fino a 32.000 triangoli che compongono modelli tridimensionali più complessi.

L'aggiornamento video sarà di 15 frame al secondo e visualizzerà 4, 16 o 256 colori. Siccome questi dati non sono ufficiali, vanno presi con le dovute riserve, anche perché Jez San è molto geloso del suo chip e non si è voluto sbottonare.

Un'immagine tratta da *Vortex*, il prossimo gioco per Super Nintendo di Jez San che utilizzerà la seconda versione del chip FX, l'FX 2.

Potenza dei poligoni. Su un SNES standard non sarebbe mai stato possibile giocare a giochi come questi, ma, grazie all'ingegno di Jez San, ora la velocità limitata della macchina non sarà più un problema.

vendite dovessero salire ci comporteremmo di conseguenza.

Ora che avete potenziato il SNES con il processore supplementare, la macchina è diventata obsoleta?

È inevitabile che le macchine diventino obsolete. Abbiamo progettato il chip FX più di tre anni fa e solamente adesso lo vediamo funzionare. Credo che la nostra sia l'unica società sviluppatrice di software che progetta e produce il proprio hardware in sede. Il chip FX è un processore RISC che gira a 21 MHz. È più veloce di quello del SNES, ed è praticamente tutto software, mentre una piccola parte di hardware fa girare le routine più velocemente. Abbiamo contattato la Nintendo, proponendogli di sviluppare un chip grafico per la gestione di oggetti tridimensionali per loro, ma ci hanno detto di farlo per il SNES invece che per il NES, anche se non era ancora uscito a quel tempo. Mentre i lavori procedevano, alla Nintendo si sono accorti che il risultato era migliore di quanto sperassero e iniziarono a scrivere i loro giochi usando il nuovo chip. Credo che entro l'anno prossimo ci saranno una decina di giochi che lo usano.

Credi che uscirà *Starwing* per altri sistemi?

Non vedo ragione per cui non possa essere fatto, ma la Nintendo ne possiede i diritti, quindi sarebbe più facile scrivere un nuovo gioco.

Che differenze ci sono tra l'FX e l'FX 2?

La seconda versione del chip muoverà gli oggetti più velocemente e verrà utilizzato in *FX Stunt Racer*. Gira alla stessa velocità di clock del primo, ma la capacità di calcolo è raddoppiata. Usa Dram invece che Sram, che essendo più economica permetterà di avere più memoria allo stesso prezzo. Ci sono anche altre piccole differenze, che però preferirei non svelare.

Come mai questo improvviso cambio di rotta nei confronti del CD-I?

È per via del modulo FMV, il Digital Video Cartridge, che ha trasformato una macchina relativamente scarsa in una buona. La gente che ha atteso prima di acquistare una nuova macchina ora ha una valida alternativa al 3DO. Non si tratterà del top in commercio, ma ha un sacco di software dedicato.

Parliamo del gioco che state attualmente sviluppando, *Creature Shock*.

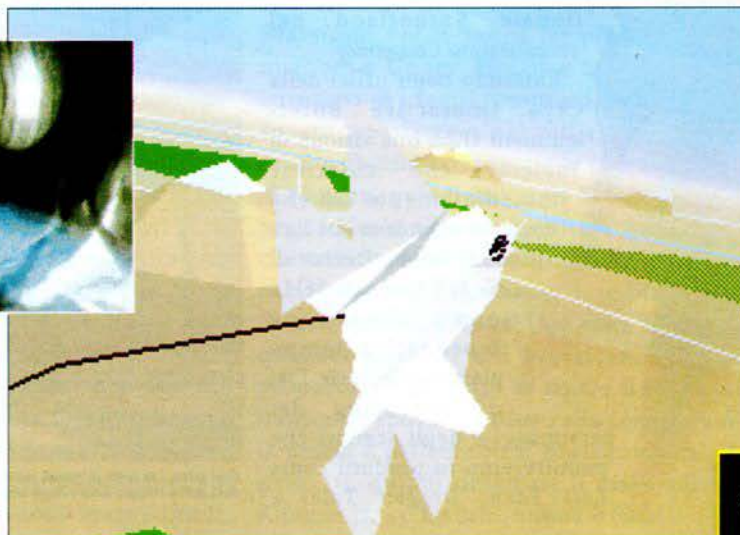
Si tratta di un gioco come nessun altro. Uscirà per i principali supporti CD e ne utilizzerà l'enorme capacità di immagazzinamento per ricreare l'atmosfera di un film interattivo. Un vero film interattivo. Inizierete entrando in un'astronave aliena e dovrete esplorare diversi tunnel e corridoi, affrontando labirinti abitati da creature di ogni genere, ovviamente ostili. L'animazione dei nemici e i particolari grafici sono di alta qualità. Volevamo ricreare la giusta atmosfera e ci siamo riusciti grazie alle scene di intermezzo e alla visuale in prima persona (che ogni tanto cambia per darvi la possibilità di controllare la situazione intorno a voi).

La corsa sarà frenetica e dovrete muovervi in fretta per imboccare il tunnel di destra piuttosto che quello di sinistra in un dato bivio. Se tutto questo vi ricorda *Microcosm*, scordatevelo. Il gioco della Psygnosis era un semplice sparatutto con dei fondali mozzafiato, mentre *Creature Shock* è un'esperienza unica. Ci sono centinaia di nemici diversi così terrificanti che, in confronto, il film "Alien" sembrerà un lungometraggio per bambini (chissà cosa ne pensa il buon vecchio Ridely Scott? NdR). La grafica renderizzata, inoltre, aggiunge un tocco di realismo. Mostri giganti sputeranno fuoco addosso a voi e ragnatele ciclopiche vi sbarreranno la strada.

Quando una creatura vi ucciderà, la vostra morte sarà accompagnata da una scena drammatica diversa a seconda del nemico. Molti giocatori si faranno uccidere intenzionalmente per poter ammirare le diverse sequenze. Il gioco è diviso in sei livelli e al momento non c'è niente in circolazione che riesca ad unire realismo, giocabilità e frenesia d'azione come *Creature Shock*.

Non sarà come *7th Guest*, che univa un impatto grafico d'eccezione a una giocabilità alquanto dubbia. Al contrario, il nostro gioco è un ibrido che unisce qualità tecnica, interattività e giocabilità di alto livello.

Derek Dela Fuente

Qui sopra, un'immagine tratta dalle numerose sequenze video che aggiungono profondità a *Creature Shock*.
A destra, uno dei precedenti lavori di Jez San, *Atac*. Si tratta di gioco della Argonaut che, insieme a *Starglider 1* e *2* e *Birds of Prey*, ha fatto la storia dei simulatori di volo.

I MAESTRI DEL CD-ROM

Oltre alle famosissime Infogrames, Delphine e Coktel, la Francia ospita anche una casa sviluppatrice di software che, in questo momento, sta lavorando a due prodotti per conto della Virgin Interactive Entertainment. Siamo andati a trovare la Cryo per dare un'occhiata a questi e altri progetti.

I modellini realizzati dalla scultirice della Cryo hanno dato tridimensionalità alle idee dei game designer.

Se chiedete a un programmatore inglese che cosa pensi dei giochi francesi, la risposta non potrà che essere: "decisamente strani". È opinione comune, infatti, che i designer d'oltralpe riescano sempre a introdurre degli elementi innovativi e stravaganti in tutte le loro produzioni. Nel caso della Cryo, le innovazioni hanno quasi sempre riguardato la parte grafica dei giochi, come nel caso delle sequenze animate interattive della versione CD-ROM di *Dune* o delle sezioni video che hanno come protagonista Donald Sutherland nel recentissimo *Conspiracy*.

Entrando negli uffici della Cryo Interactive Entertainment si ha una visione di insieme che chiarisce immediatamente ciò che dovremo attenderci dai loro prodotti futuri. Decine di 486 DX/2 a 66 MHz sono allineati e impegnati a tempo pieno nelle varie fasi di rendering dei personaggi e degli scenari che ammireremo in prodotti come *Lost Eden*, *Dragon Tales* e

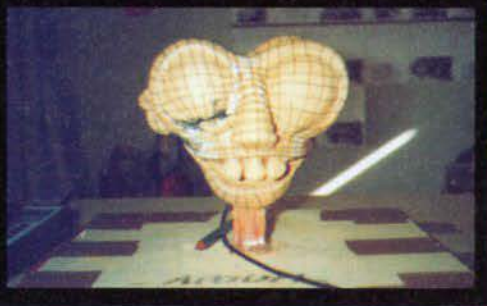
A sinistra: Jean Jacques Chaubin ai pennelli. È dalle mani di quest'uomo che prendono vita le decine e decine di creature fantastiche che potremo ammirare nei prossimi giochi della Cryo. *Qui sotto* possiamo vedere uno studio per una fatina alata.

Lost Eden - In sella ai nostri pterodattili facciamo ritorno alla Cittadell, unico rifugio sicuro dagli attacchi dei sauri nemici.

Lost Eden - Che brutto ceffo, questa guardia ci impedisce di uscire dalla cittadella fino a quando non abbiamo compiuto alcune azioni.

Un esempio delle ricostruzioni di dionsauri realizzate con il *3D Studio* di Autodesk. Già la schermata statica dà un'idea della qualità del lavoro dei grafici Cryo. Ma per restare impressionati è necessario vedere i sauri in movimento, durante le numerose animazioni mozzafiato che costellano il CD-ROM di *Lost Eden*.

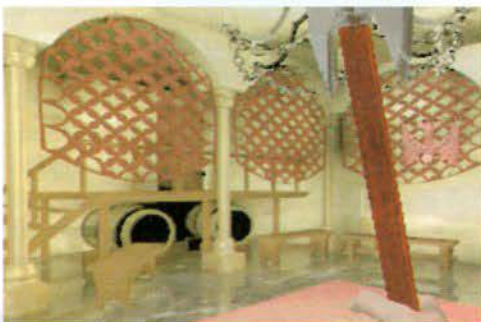
SCULTURE AL SILICIO

Per farvi un'idea degli utilizzi che le software house riescono a trovare per l'enorme potenza di calcolo delle workstation Silicon Graphics, date un'occhiata alle foto qui in basso. A sinistra vediamo un'artista impegnata nella realizzazione di una testa in argilla, che viene segnata con delle linee parallele che si incrociano ad angolo retto. Queste linee verranno poi seguite con una penna speciale, che vediamo foto a destra, consentendo l'acquisizione della sagoma tridimensionale, che può essere rielaborata a piacere tramite del software apposito.

Queste sculture sono in fase di realizzazione per l'ultimo gioco che la Cryo ha cominciato a sviluppare. Si tratta di Commander Blood e vedrà un gran numero di creature aliene come questa con cui interagire liberamente.

Un potente guerriero nostro alleato. Qui a lato potete vedere il disegno da cui è stata digitalizzata l'immagine del gioco. Tutti i personaggi sono stati ricavati da disegni come questi.

Scavenger. In una sala separata troviamo poi tre workstation Silicon Graphics, che vengono utilizzate per tutte quelle applicazioni per le quali il *3D Studio* non è sufficiente.

Oltre al personale che lavora su computer, vi sono anche un paio di artisti che si occupano della realizzazione dei modellini tridimensionali e dei disegni che costituiscono la base da elaborare in *D Paint* (il programma della Electronic Arts sembra essere il favorito di tutte le software house per quanto riguarda la grafica bitmap) e *3D Studio*. Il tratto utilizzato da Jean Jacques Chaubin ricorda da vicino quello dei fumetti ad ambientazione fantasy disegnati in Francia ed è di sicuro effetto, del resto crediamo che le immagini di queste pagine parlino da sole! In totale alla Cryo troviamo ben 50 grafici e 20 programmatori ma, come vedremo, considerata la mole di lavoro che li attende nei prossimi mesi dovranno sudare le proverbiali sette camicie. Il primo titolo ad essere pubblicato sarà *Lost Eden*, sviluppato per conto della Virgin. Il gioco riprenderà, in parte, lo schema di gioco di *Dune*, miscelando sezioni di avventura a decisioni strategiche. L'ambientazione è affascinante: in una realtà

Lo storyboard di una sequenza alla Indiana Jones. Il nostro guerriero (che potete vedere a sinistra nella versione digitale) deve darsela a gambe per non essere schiacciato da un masso rotolante.

Gli interni di *Dragon Tales* sono curati in maniera straordinaria, probabilmente superiore a *7th Guest*, sicuramente più originali.

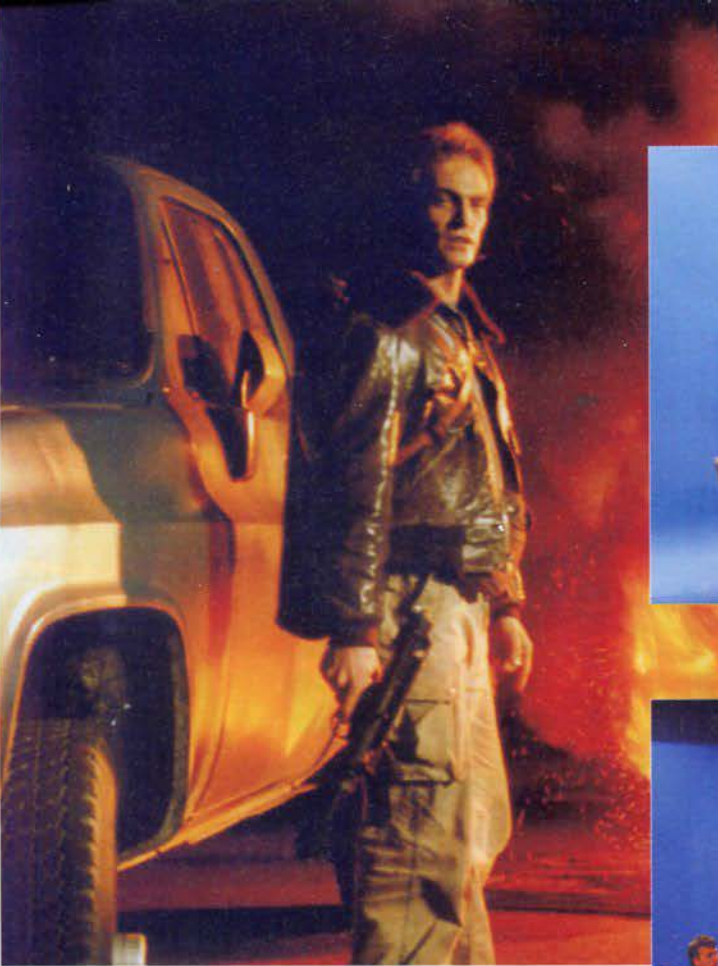
Non si può certo dire che la fantasia manchi ai grafici della Cryo. Stanze mozzafiato come questa sono comuni in Dragon Tales.

I combattimenti in *Dragon Tales* si svolgono in maniera simile a quelli di *Underworld*, forse con un po' meno libertà di movimento.

alternativa l'evoluzione dei dinosauri non si è interrotta ed è proseguita fianco a fianco con quella degli esseri umani, dando vita a due classi dominanti - i carnivori e gli erbivori. I primi sono aggressivi e continuamente in lotta contro gli umani, la loro fonte di cibo principale, mentre i secondi, dotati di un'intelligenza semplice e docile e di poteri mentali, si sono fatti spesso assoggettare dagli umani, per i quali svolgono i lavori più pesanti.

Nel gioco impersoneremo Adam, un'abitante della Cittadella, unico luogo nel quale gli umani sono al riparo dagli attacchi dei sauri carnivori. Il compito che ci attende è arduo: nostro padre, il reggente della Cittadella, è ormai anziano e a noi tocca il compito di scoprire il segreto della costruzione che ci ospita, l'unica speranza della civiltà umana contro lo strapotere di Moorkus Rex, il sovrano dei sauri carnivori. Il gioco uscirà per PC CD-ROM e CD-I intorno a ottobre e occuperà un CD intero, grazie a una serie impressionante di animazioni renderizzate che accompagneranno ogni nostra azione. È sicuramente presto per emettere un giudizio definitivo ma, da quello che abbiamo potuto vedere, l'avventura è senz'altro divertente, anche se le animazioni alla lunga potrebbero stancare (immaginatevi un *Mokey Island* nel quale le locazioni siano separate da sequenze di diversi secondi), è stata comunque inserita la possibilità di saltarle con la semplice pressione del pulsante del mouse. La pubblicazione di *Lost Eden* dovrebbe essere seguita a breve distanza da quella di *Dragon Tales*, pubblicato dalla Software Toolworks. In questo caso l'intera sezione grafica è costituita da grafica renderizzata, compresi i personaggi principali, tutti gli ambienti e i nemici. Lo stile di gioco sembra orientato verso un mix azzeccato fra *7th Guest* e *Ultima Underworld*, consentendo al giocatore di spostarsi liberamente attraverso un ambiente tridimensionale, anche se con un movimento a scatti. Le parole di Jean-Martial Lefranc (managing director della Cryo) ci fanno comunque capire quella che sarà la direzione che prodotti simili prenderanno nel futuro: "Stiamo già pensando alla prossima generazione di prodotti di questo tipo, e dovremmo essere in grado di generare questo tipo di grafica in tempo reale." Impressionante, senz'altro, ma non aspettatevi niente del genere prima del '95!

Per quello che riguarda la trama, non sappiamo ancora dirvi molto, anche perché, al momento attuale, gli autori si stanno concentrando più che altro sugli aspetti tecnici del gioco. Un unico particolare ci fa ben sperare: nel team di sviluppo ritroviamo alcune delle menti che diversi anni or sono avevano dato vita all'interessantissimo *Drakkhen*, speriamo che la voglia di innovazione non li abbia abbandonati. Per il momento l'uscita di *Dragon Tales* è prevista solo per PC CD-ROM.

Il progetto più ambizioso della casa francese rimane comunque *Scavenger*, un vero e proprio film interattivo (lo sappiamo, ne avete sentito parlare fino alla nausea, ma piano piano ci si sta avvicinando a prodotti di qualità accettabile). Per questo prodotto la Virgin ha investito quasi un milione di dollari e lo pubblicherà per tutti i formati CD nei primi mesi del '95. Le tecniche di realizzazione comprendono filmati realizzati su fondali azzurri con attori veri e riprese

Le scene da utilizzare sugli sfondi digitali vengono filmate con un background azzurro per facilitare le operazioni grafiche.

Sopra possiamo vedere il protagonista di *Scavenger* nel corso di una ripresa estern, con tanto di fiamme ed esplosioni.

all'aperto con tanto di mezzi in fiamme e sparatorie (che, per la cronaca, hanno gettato scompiglio nel piccolo paesino alla periferia di Parigi dove sono state realizzate).

Gli autori del gioco sono due sedicenni (!) Nicolas Mathieu e Grégoire Glachant, che dopo aver presentato il loro progetto alla Cryo si sono trovati coinvolti nella realizzazione, che impone loro assenze da scuola e problemi di ogni genere (sembra incredibile ma la Cryo stessa ha dovuto chiedere un permesso alla loro scuola per consentire di effettuare le riprese). Le riprese sono durate circa quattro settimane, ma il lavoro vero e proprio è cominciato solo dopo e consisterà in circa sei mesi trascorsi a editare tutte le sequenze per consentire il loro inserimento nel gioco. Per scontornare le immagini dal fondo blu viene utilizzato il programma *Photoshop* della Adobe, ma un programmatore della Cryo sta mettendo a punto una routine che dovrebbe automatizzare il procedimento, consentendo un notevole risparmio di tempo.

La vicenda si svolge negli Stati Uniti, l'anno è il 1998. La nazione viene poco a poco a trovarsi sotto il dominio di una misteriosa setta di fanatici che adora un dio sanguinario, Deck. I tre protagonisti - Ted, Catherine e Lars - fanno parte dell'unico gruppo di ribelli che si oppone a questa dittatura e attraverso mille peripezie dovranno riuscire a liberare gli Stati Uniti. Se la trama non è niente di speciale, non resta che sperare in qualche progresso significativo sul fronte dell'interattività - le scelte a disposizione del giocatore dovrebbero essere moltissime, tanto che il prodotto occuperà sicuramente due CD-ROM, se non addirittura tre.

Avere un dinosauro per amico. Dopo Jurassic Park tutti avrebbero voluto vivere una scena come questa di *Lost Eden*.

Per quanto riguarda i progetti a lungo termine, negli uffici della Cryo abbiamo potuto vedere qualcosa del loro ultimo progetto in ordine di tempo: *Commander Blood*. Si tratta del seguito ideale di *Captain Blood* un gioco che agli albori delle macchine a 16 bit riscosse un notevole successo. Non si sa quale casa che lo pubblicherà né la data d'uscita, l'unica certezza è ancora una volta rappresentata da una realizzazione grafica di prima qualità.

Una visione suggestiva della cittadella di *Lost Eden*. Raramente ci è capitato di ammirare un tramonto più emozionante.

Per concludere due parole di Jean-Martial Lefranc riguardo alle nuove macchine che si profilano all'orizzonte: "L'unico supporto CD del cui successo siamo certi è il CD ROM per PC, il 3DO ci lascia abbastanza dubbiosi, devono muoversi in fretta se non vogliono rimanere troppo indietro; quello che ci preoccupa di più è l'atteggiamento che sembra assumere la Sony nei confronti del PS-X, ancora una volta i giapponesi vogliono controllare tutto, strangolando il mercato con la loro politica". Tutto vero, ma resta il fatto che la Cryo ha già in programma di sviluppare diversi prodotti anche per la macchina della Sony!

Un tirannosauro dà la caccia a uno pterodattilo. La sua animazione, purtroppo, non è delle migliori.

Andrea Minini Saldini

Dal libro al gioco

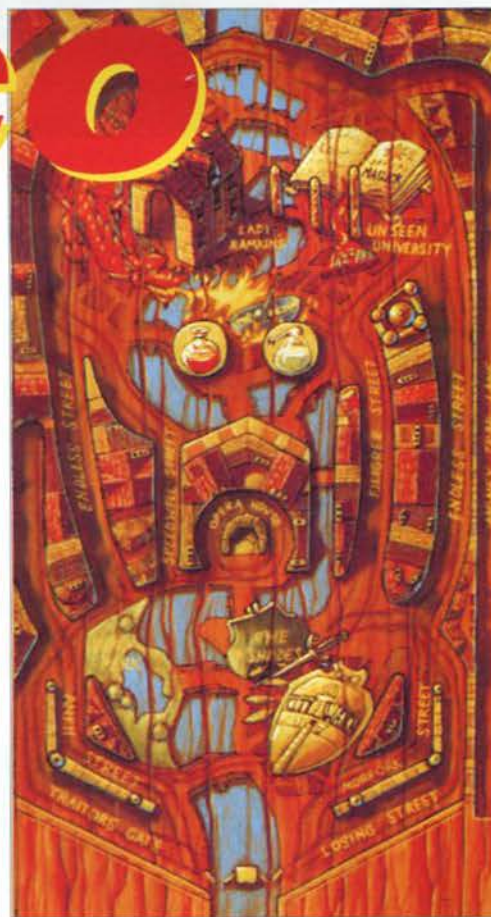
Non è il primo caso di un videogioco ispirato a un libro; ne sono esempio gli ottimi *Lord of the Rings*, *Sherlock Holmes* e *Wonderland*. Questa volta è il turno di una sconosciuta software house molto promettente, che sta sviluppando un'avventura ambientata nel mondo creato da Terry Prachett nella sua fortunatissima serie Discworld.

Le immagini di queste pagine non fanno altro che confermare il fatto che la Psygnosis sia un vero pigmalione del software. Riesce infatti a scoprire spesso nuovi giovani di talento in grado di programmare giochi di alta qualità. Anche questa volta, la Psygnosis sembra averci visto bene, e se la giocabilità dei giochi che le menti della Teeny Weeny stanno sviluppando è elevata almeno quanto la qualità grafica, allora preparatevi a dei K-giochi. Proprio per vedere come stanno andando avanti i lavori, Derek Dela Fuente ha incontrato il direttore generale della Teeny Weeny, Angela Sutherland.

Allora, quando è nata la Teeny Weeny?

La Teeny Weeny è nata tre anni fa. Nelle nostre intenzioni iniziali non c'era quella di espandersi e diventare una grande società: nel primo anno di vita eravamo in otto, mentre attualmente 23 persone lavorano per noi. Entro la fine dell'anno, probabilmente, saremo almeno in 30. Fin dalla nascita della società, molta gente ci ha chiesto di unirsi a noi e chi mi è sembrato più valido è entrato a fare parte del team. Ad ogni modo, preferisco che la nostra rimanga sempre una società medio-piccola.

Lavorate più su giochi per console o computer?

Principalmente lavoriamo su PC e Amiga, anche se sviluppiamo giochi per console per conto di altre società, in modo da guadagnare abbastanza soldi da investire nei nostri prodotti originali per computer.
Le società che ci commissionano il lavoro ci conoscono bene e sanno che quando viene fissato un termine di tempo, lo rispettiamo sempre. Vogliamo lavorare sui nostri giochi, quelli originali, e poi consegnarli a un grande distributore. Prendiamo *Discworld*, per esempio. Si tratta di un gioco ispirato a una serie di libri di Terry Prachett e ci abbiamo lavorato sopra per sei mesi prima di presentarlo a Terry. Leggiamo tutti i suoi libri e avevamo alcune idee molto carine. Dopo aver ottenuto il suo consenso, ci è voluto ancora un anno prima di rivolgerci a un distributore. Abbiamo preso accordi con la Psygnosis e ci siamo trovati molto bene a lavorare con loro.

Siete pronti a debuttare con *Discworld*?

Sì, comunque se non fosse stato con *Discworld*, avevamo molti altri giochi in cantiere. Abbiamo lavorato sodo in questi tre anni ed è giunto il momento di raccogliere i frutti dei nostri sforzi. Al momento,

Ecco un esempio della straordinaria grafica di *Discworld*. Le schermate sono state dipinte a mano, poi digitalizzate con lo scanner ed infine ritoccate a computer, con un risultato finale che, come potete vedere, ha dell'incredibile.

Il secondo gioco che sta sviluppando la Teeny Weeny è Firefighter, un platform carino per eccellenza.

abbiamo *Firefighter* che uscirà per Amiga e console, mentre *Teeny Weeny Western* per PC, Amiga, CD-ROM, CD-I e possibilmente Amiga CD32. Le versioni per gli ultimi formati verranno curate da qualcun altro. In *Teeny Weeny Western* vestirete i panni di un cowboy, mandriano, commerciante, bandito, ecc. In pratica di tratta di un simulatore del Selvaggio West. Potrete interagire con molti personaggi, combattere, barattare, andare in canoa, guidare le mandrie e andare a "caccia" di indiani, il tutto completato da un'ottima giocabilità. In questo gioco potrete fare praticamente tutto ciò che vi passerà per la mente. È stato sviluppato sull'Amiga e ricorda l'imminente *Theme Park* della Bullfrog. *Discworld Pinball* è un altro progetto a cui stiamo lavorando, insieme al seguito di *Discworld*.

Che cosa pensate delle nuove macchine che stanno uscendo? Quale credete che sia lo standard del futuro?

Sicuramente né il 3DO, né il Jaguar. Penso che il Saturn della Sega sarà un'ottima console. C'è un'altra macchina che credo possa andare molto bene. Sto parlando della nuova console della Sony, il PS-X, che promette molto bene. L'Amiga CD^{32} potrebbe fare molto di più di quanto ha dimostrato finora con le solite riedizioni di vecchi successi. Credo che dei prodotti originali studiati appositamente per la macchina incrementerebbero le vendite e renderebbero giustizia alla Commodore. Nei prossimi due anni, il mercato delle console e dei computer diventerà una cosa unica. La maggior parte dei giochi saranno su supporto ottico e alcune console spariranno definitivamente. Le macchine CD attuali sono troppo lente, ma le cose sono destinate a migliorare drasticamente . La gente vuole giocare a dei prodotti veramente interattivi. Immaginatevi di interagire con qualcosa come "Atto di Forza" e di poter fare tutto ciò che volete.

Ma in un film tutto è pianificato. Non potresti mai avere completa libertà d'azione in ogni situazione!

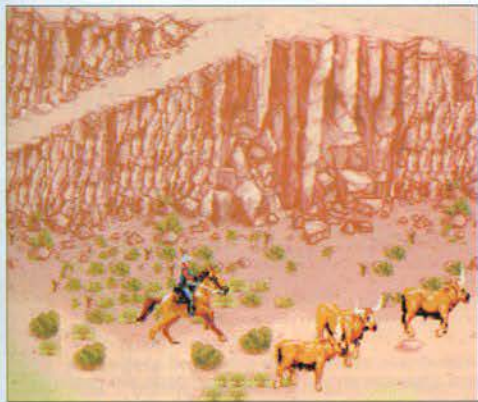
Perché no? Io credo proprio che un giorno sarà possibile. Del resto, guarda che cambiamenti sono avvenuti negli ultimi dieci anni...

Parliamo un po' di *Discworld*. Userete tutti i personaggi della serie o vi baserete su un libro in particolare?

Il designer del gioco è Gregg Barnet, che ha lavorato sulla versione a 8 bit di *The Hobbit*. Il gioco uscirà in versione PC CD-ROM e vogliamo che ricrei l'atmosfera di un film. La trama non è basata su un libro in particolare, ma si svolgerà in un determinato periodo della serie e ci saranno

personaggi come Luggage e Rinceworld. Chi ha letto i libri si troverà in luoghi familiari e fra gente che gli sembrerà di conoscere. Il supporto di Terry Prachett garantirà la qualità del prodotto finito. Ammiriamo molto le avventure della Lucas Arts e *Discworld* sarà corredato da grafica senza precedenti, interattività e interfaccia utente intuitiva. Attualmente stiamo lavorando sul doppiaggio audio, che sarà eseguito da "voci" famose, così come la colonna sonora, ma per ora è tutto top secret.

Speriamo che questo sia l'inizio di una lunga serie di giochi basati sui libri e confidiamo nel fatto che il pubblico venga rapito dall'umorismo delle situazioni, invogliandolo a giocare e magari a leggere.

Il protagonista di *Discworld* alle prese con un pericoloso passaggio sui tetti. Chissà che diavolo ci sarà andato a fare lassù.

In *Teeny Weeny Western* vi capiterà di compiere i lavori più "banali" per un abitante del west, come badare alle mandrie.

Che cosa mi dici dell'altro gioco in progetto, *Firefighter*?

Uscirà inizialmente per A1200 ed è basato sul gioco che abbiamo scritto per Game Boy. Lo schema di gioco è semplice quanto divertente: nei panni di un pompiere, dovrete spegnere degli incendi e salvare la gente intrappolata nelle case in fiamme. Ci saranno anche elementi secondari come gatti che vi si attaccheranno alle gambe e focolai che vi bloccano la via. La riserva d'acqua sarà limitata e dovrete raccogliere delle riserve sparse qua e là nei livelli, come nella migliore delle tradizioni platform.

Avete mai pensato a pubblicare i vostri stessi giochi?

Sarebbe una gran bella cosa! È il sogno di ogni società di sviluppo, perché così può veramente seguire il proprio prodotto, dalla nascita alla pubblicazione. Finora non sono mai stato soddisfatto di come i distributori hanno lavorato sui nostri giochi. Noi consideriamo ogni nostro gioco come un figlio, e ne siamo molto gelosi. È veramente deprimente come a volte un gioco venga rovinato da una brutta confezione o da una campagna pubblicitaria poco curata.

Pensi che il pubblico riconoscerà i vostri prodotti dall'impatto grafico come già succede con altre software house?

No, non credo proprio. L'aspetto della maggior parte dei nostri prodotti è molto vario, purtroppo. I giochi che sviluppiamo sono indirizzati al mercato americano. La gente in Europa compra i prodotti americani, ma in America nessuno bada a quelli europei. Negli Stati Uniti è molto importante l'impatto grafico, spesso a discapito della giocabilità,.

Una delle espressioni buffe del protagonista di *Discworld*. In questo gioco abbondano spunti comici e situazioni demenziali.

I giochi inglesi sono spesso originali. Cosa pensi della Sierra e delle altre case americane che sviluppano avventure?

Gli Americani non avrebbero mai potuto ideare *Lemmings*. Secondo me, le avventure della Sierra sono noiose. I prodotti della Westwood sono migliori e la Lucas è un ottimo concorrente. Ogni nuova avventura di questa casa è un successo sicuro. Credo che se fossero usciti altri prodotti in stile *Monkey Island*, la Lucas sarebbe l'unico leader del settore. Non va dimenticato l'ottimo *Alone in the Dark* della Infogrames.

Com'è nato *Discworld*?

Dopo aver ideato uno stralcio di trama, abbiamo ideato i rompicapi. Poi sono seguiti gli scenari, dapprima disegnati, poi dipinti a mano, "scannati" e ritoccati. Delle animazioni si sono occupati i nostri ragazzi di Leeds. La sceneggiatura è stata scritta da un professionista che conosce molto bene Terry Prachett. Il gioco viene sviluppato come se fosse un cartone animato e le animazioni contribuiscono notevolmente al feeling umoristico. L'interfaccia è in stile Lucas Arts, ma bisogna tener presente che abbiamo cominciato a lavorarci sopra un anno e mezzo prima che potessimo vedere le loro avventure. In pratica, *Discworld* è un'avventura grafica non lineare con diversi rompicapi da risolvere in stile *Day of the Tentacle*, e che comunque si differenzia da quest'ultimo per la mancanza di oggetti da raccogliere e utilizzare in maniera meccanica. .Noi vogliamo creare un prodotto divertente, non un test di QI.

I nostri giochi sono immensi, profondi e molto più grandi di *Monkey Island* o delle avventure della Sierra. *Discworld* è divertente, senza precedenti e non è neanche troppo difficile. L'intelligenza artificiale implementata nel programma si accorgerà se siete bloccati in qualche punto e vi aiuterà in qualche modo. Non ci sarà più bisogno di telefonare alle hot line per superare il dannato punto in cui siete bloccati (chissà come la penserà il nostro Paolo Paglianti, NdR).

Derek Dela Fuente

JOYSTICK E CONTROL-PAD PROFESSIONALI PER SEGA MEGADRIVE E SUPER NINTENDO

COMPETITION PRO 6 PULSANTI PER SEGA MEGADRIVE
- TURBO FIRE
- AUTO FIRE
- SELETTORE DI VELOCITA'
- 8 POSSIBILITA' DI SWITCH
- 12 MESI DI GARANZIA

NUOVO

COMPETITION PRO SUPER TRASPARENTE PER SUPER NINTENDO
- TURBO FIRE
- AUTO FIRE
- SELETTORE DI VELOCITA'
- 8 POSSIBILITA' DI SWITCH
- 12 MESI DI GARANZIA

JOYSTICK 5000 E 5000 MINI
- ROBUSTI • SUPERSENSITIVI
- BASE ANTISCIVOLO
- PULSANTI DESTRA E SINISTRA
- 12 MESI DI GARANZIA
- PER USO CON: AMSTRAD ATARI - AMIGA - CMMMODORE VIC 20 COMMODORE 64 - SCHNEIDER SPECTRUM - MSX E MOLTI ALTRI

DISTRIBUITO IN ITALIA DA:

POWER Play

80017 · Napoli
Tel-Fax 081/7022713 - 7022722

Grafica MCM T. 5063010

ANTEPRIME

Terrore nello spazio

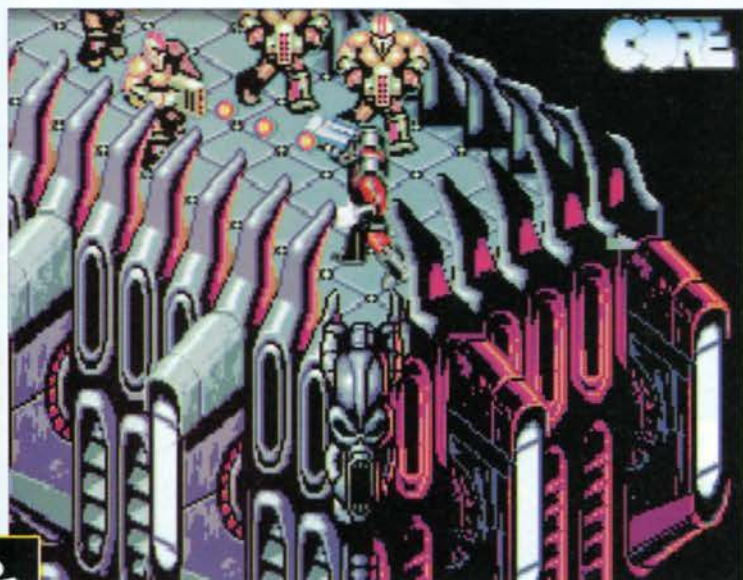
Se il vostro sogno più recondito è di andare in giro con armi in grado di radere al suolo una città, ben protetti da un robusto esoscheletro sexy, massacrando mutanti per ben sei livelli, troverete presto quello che fa per voi!

D'altra parte quando le orde mutogene Psykogenix della D. E. A. D. (Deadly Enforcement Aggressive Destruction) Inc, escono dagli impianti criogenici e sferrano un mortale attacco alla vicina Monstro City, spazzando via le forze speciali della Milizia, gli alti papaveri non hanno dubbi: l'unica possibilità di salvare la città e il mondo è di schierare l'indistruttibile Skeleton Krew, un potente gruppo di mercenari creati in laboratorio grazie a raffinatissime tecnologie di bioingegneria con il solo fine di distruggere il male (e guadagnarsi la lauta ricompensa monetaria!)...

Infatti solo questi mercenari pronti a tutto possono sopravvivere ai sei livelli di pura distruzione che li dividono dal Moribund Kadaver, il capoccia della D. E. A. D.: i nostri eroi non dovranno solo liberare Monstro City e gli impianti criogenici limitrofi, ma anche distruggere i deposito di munizioni su Marte, spazzare via dalla faccia di Venere il letale laboratorio di isotopo di Trizio radioattivo, e, naturalmente, aprirsi la strada attraverso l'incredibile pianeta-macchina della D. E. A. D. per poter eliminare la Psyko Machine di Kadaver. Niente male come programma, vero?

Come avrete intuito, dovrete prendere il controllo della Skeleton Krew per mettere i bastoni tra le ruote alla D. E. A. D. Prima di tutto, dovrete selezionare il vostro alter ego mercenario, scegliendo tra l'aggressivo Spine, dall'oscuro passato nei Servizi Speciali Anti Sommossa, la sensuale Rib, nata dalla riprogrammazione della malvagia Barbella 27 e il gigantesco Joint, classe Ygor, costruito appositamente per sedare le rivolte cittadine. Ogni mercenario ha le proprie caratteristiche (come potete vedere dai box), quindi dovrete soppesare bene la vostra scelta: per esempio, controllando Rib potete contare su un'alta velocità, ma dovrete fare i conti con uno scarso volume di fuoco, mentre se selezionate Joint potrete disporre di una vera valanga di piombo e plasma, anche se dovrete accontentarvi di una mobilità decisamente più limitata.

Completa il gruppo un mezzo corazzato multi terreno, lo Skulker, dotato di personalità e intelligenza propria, elaborata dal creatore stesso della Skeleton Krew, l'enigmatico Korpus: grazie a questa caratteristica, lo Skulker, oltre a essere il mezzo di trasporto preferito da Spine, Rib e Joint, è anche il Quartier Generale mobile del Team, che prende autonomamente importanti decisioni e comunica ai mercenari gli sviluppi della situazione, indicando alla fine di ogni livello la nuova destinazione del vostro gruppo.

Dopo aver scelto il vostro eroe (o i vostri eroi, se giocate con un amico), passerete all'azione vera e propria: vedrete il mondo esterno attraverso una colorata visuale in 3D isometrico e potrete spostarvi in tutte e otto le direzioni principali. Come è prevedibile ogni angolo di Monstro City è pieno di mutanti della D. E. A. D. e, se volete sopravvivere dovrete avere nervi d'acciaio ma, soprattutto, il grilletto facile. Come in ogni sparatutto che si rispetti, potrete trovare numerosi power up, che trasformeranno radicalmente il vostro arsenale personale: per darvi un'idea, il F-Flenzer, che vi consente di lanciare una nuvola di mortali shuriken,

È iniziata la vostra prima missione, in cui dovrete liberare Monstro City dalle truppe dei mutanti della DEAD e arrivare agli impianti criogenici.

La vita del mercenario è piuttosto dura: per fortuna potete contare su un vasto assortimento di power up in grado di migliorare le vostre potenzialità belliche.

è ottimo per massacrare senza troppi problemi le orde dei nemici, mentre il Slice'n'Dice Trunkator è molto efficace per incendiare i mezzi nemici; se poi siete abbastanza fortunati, potrete anche trovare l'incredibile Missile Maniak, in grado di ridurre a polpette l'Empire State Building con un paio di colpi. Oltre alla armi, potrete trovare i Reinkarnator (le solite vite extra), le Flare, che rischiarano un po' gli angusti viottoli di Monstro City e i Wads, pacchi di dollaroni sonanti.

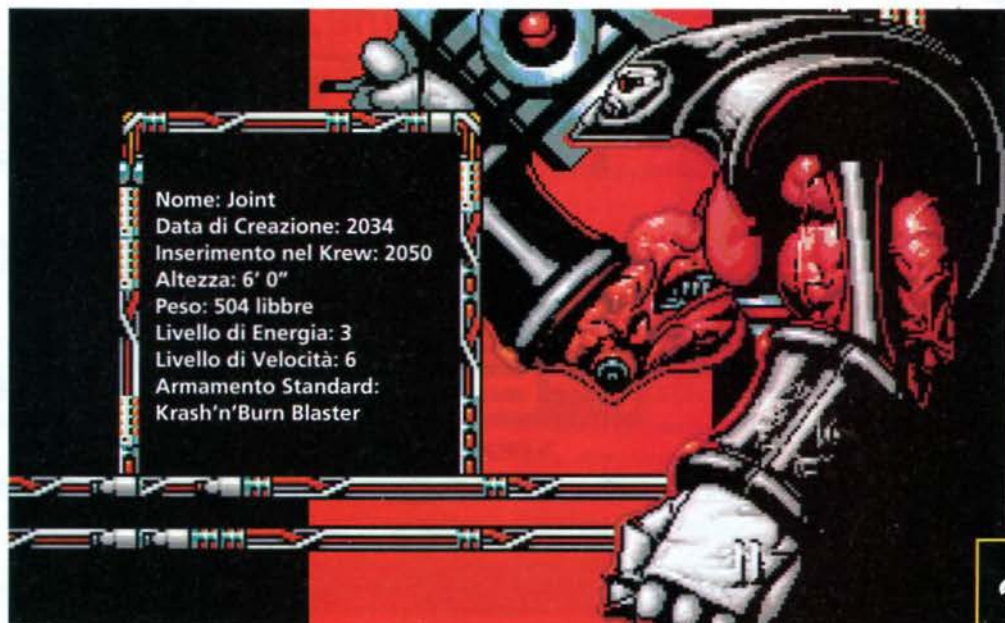
Il gioco promette di essere un vero concentrato di frenetica azione isometrica, soprattutto grazie alla valanga di nemici mutanti, che vi saltano addosso da ogni vicolo, e agli spettacolari power up, che dovrebbero trasformare i vostri eroi in piccole ma efficienti macchine da distruzione. Alla fine di ogni livello troverete il classico Boss, che naturalmente è in stile con il livello appena affrontato: per esempio, alla fine del primo livello dovrete vedervela con l'enorme Psyko Chopper, un gigantesco mostro fluttuante che, appena arrivate, decolla alla ricerca di rinforzi.

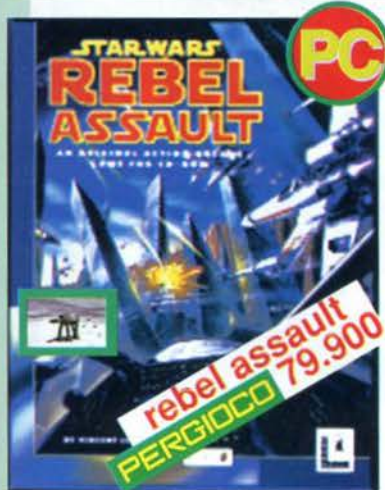
Per spezzare un po' la monotonia dell'azione, la Core Design ha introdotto anche qualche sequenza "anomala", che aggiunge un po' di varietà a *Skeleton Krew*: ad esempio, nella prima parte del quarto livelli, dovrete guidare delle jetsky (vi ricordate il *Ritorno dello Jedi*?) in uno sparatutto a scorrimento orizzontale a pochi metri da un fiume venusiano. Inoltre, tra un livello e l'altro, potrete assistere a interessanti animazioni, che mostrano l'evolversi dell'azione e presentano al giocatore il livello seguente.

Tra l'altro i programmatori hanno inserito un comodo sistema di password che vi permetterà di ripartire dall'ultimo livello raggiunto, evitandovi il fastidio di ricominciare da capo ogni volta.

Per massacrare i mutanti con la vostra affidabilissima *Skeleton Krew* i possessori di Amiga 1200 e CD^{32} dovranno aspettare gli inizi di Giugno, mentre su Mega Drive dovrete tenere a freno i vostri mercenari fino ad Agosto.

Paolo Paglianti

Questo mostruoso essere cibernetico vi aspetta alla fine del primo livello. Fate attenzione alle sue armi mortali...

PERGIOCO

prezzi !!!

VIDEOGAMES
CD ROM

C'è un PERGIOCO in più a MILANO. A piazza LIMA, MM1 Lima, angolo via Plinio, in via Aldrovandi. Un grande magazzino seminterrato. Trova l'insegna, poi scendi la scaletta, ed infine entra nel tuo mondo ! Ti regaliamo sempre il nostro catalogo COMPENDIO GIOCHI NEWS.

PERGIOCO

punto vendita

MILANO

via San Prospero 1

MM1 Cordusio

PERGIOCO

punto vendita

MILANO

entrata **via Aldrovandi**

MM1 Lima, ang. via Plinio

PERGIOCO

punto vendita

ROMA

via Degli Scipioni 109

Metro Ottaviano

PERGIOCO

vendita telefonica

consegne in tutta Italia

tel. 02 / 29.52.42.56

VIDEOGAMES

GIOCHI DI RUOLO

WARGAMES

PERGIOCO 39.900 futuRisiKo!

Giochi di società

Dieci candeline per l'Interplay

ANTEPRIME

La società californiana creatrice di *Star Trek, Battle Chess* e *Castles* ha recentemente celebrato i dieci hanni di vita con una compilation su CD. K gli dedica questo speciale, arricchito da alcuni interventi del presidente della società Brian Fargo.

Brian Fargo aveva vent'anni quando, nel 1983, fondò l'Interplay Productions. La società era piccola e i fondi erano pochi, ma la sfrenata passione per i videogiochi di Brian lo spinse ad avventurarsi nel mondo dell'industria del divertimento elettronico. Ora, a dieci anni di distanza, la software house è garanzia di prodotti di qualità e si è guadagnata la stima dei possessori di PC e Super Nintendo.

Qui sopra, **un'immagine di *Xplora1*, una delle prime bibliografie interattive che permette di interagire con il materiale invece che consultarlo in maniera tradizionale. È possibile rivedere i video di Peter Gabriel, leggere notizie sulla sua vita artistica e remixare alcuni brani, il tutto con il massimo della qualità audio e video.**
In alto, Battle Chess **per 3DO sfrutterà il supporto CD per contenere le numerose animazioni che hanno rivoluzionato il modo di giocare a scacchi col computer.**

In questo periodo in cui i titoli per CD-ROM hanno invaso il mercato mondiale, la società vuole concentrarsi su tale supporto e ha stretto accordi con una delle multinazionali dedicate all'entertainment, la MCA/Universal, a cui è stata venduta una quota di minoranza. Il giro d'affari di questa enorme società è di 60 miliardi di dollari (contro i 50 milioni dell'Interplay) e controlla gli Universal Studios (che hanno prodotto "Jurassic Park") oltre ad alcune etichette discografiche come Geffen, DGC e MCA (che comprendono artisti del calibro dei Nirvana e Guns n' Roses). Bisogna notare che la MCA è soltanto una parte del colosso giapponese Matsushita, che commercia i propri prodotti sotto il marchio Panasonic e che ha lanciato il primo 3DO Interactive Multiplayer (è uno dei fondatori della 3DO Company).

Con tutto questo potenziale a sua disposizione, l'Interplay può veramente dirsi soddisfatta, come ammmette lo stesso Brian Fargo: "Abbiamo le spalle coperte dalla MCA e possiamo fare tutto ciò che vogliamo. Grazie a questo fruttuoso accordo, ora abbiamo più fondi e chance per creare cose mai viste prima."

Sta avvenendo una vera e propria rivoluzione: la Sony acquista la Psygnosis, la Fox decide di fondare una propria etichetta di videogiochi e infine la MCA acquista una partecipazione di minoranza della Interplay. I principali studi vogliono ora partecipare attivamente alle versioni interattive delle loro produzioni, con conseguente miglioramento di qualità dei giochi su licenza. Proprio la MCA, per esempio, sta lavorando sulla versione per 3Do di *Jurassic Park* con l'aiuto dell'Interplay.

Brian Fargo crede molto nel futuro della televisione interattiva e prevede che si avranno i primi risultati entro il prossimo lustro: "Noi guardiamo oltre le licenze e i film, perché quello che mi affascina del futuro non è la tecnologia, ma la sua accessibilità. Quando sarà possibile accendere la TV, premere un bottone e cominciare a giocare con la stessa facilità con cui si può assistere a una trasmissione, allora il mercato esploderà. Ci vorranno probabilmente ancora cinque anni, ma è quello a cui attualmente puntiamo." L'Interplay è anche molto interessata alla costruzione di parchi di divertimento in collaborazione con la MCA sullo stile del tour degli Universal Studios a Hollywood.

Fargo è soddisfatto del tipo di rapporto con la MCA e afferma di non aver mai pensato di vendere completamente l'Interplay a una multinazionale: "Ho fondato questa società con poche centinaia di dollari e qualche idea su come programmare dei bei giochi. È esattamente quello che sono riuscito a fare e continuerò a farlo a modo mio. Inoltre

Another World per 3DO non sarà la solita conversione, ma arricchirà un gioco che già di per sé è un classico.

L'attesissimo *Stonekeep* per PC pare un vero e proprio gioiellino per gli appassionati dei GdR. Attenzione a non sbavare sulla foto.

Mario Teaches Typing per 3DO. C'è qualcuno disposto a investire così tanti soldi per insegnare al proprio figlio a leggere?

L'Interplay ha anche acquistato i diritti per la conversione di tre giochi originariamente usciti per CD-I. *Caesar's World of Gambling*, *Zombie Dinos* e *Voyeur* usciranno presto per PC CD-ROM e MAC CD-ROM.

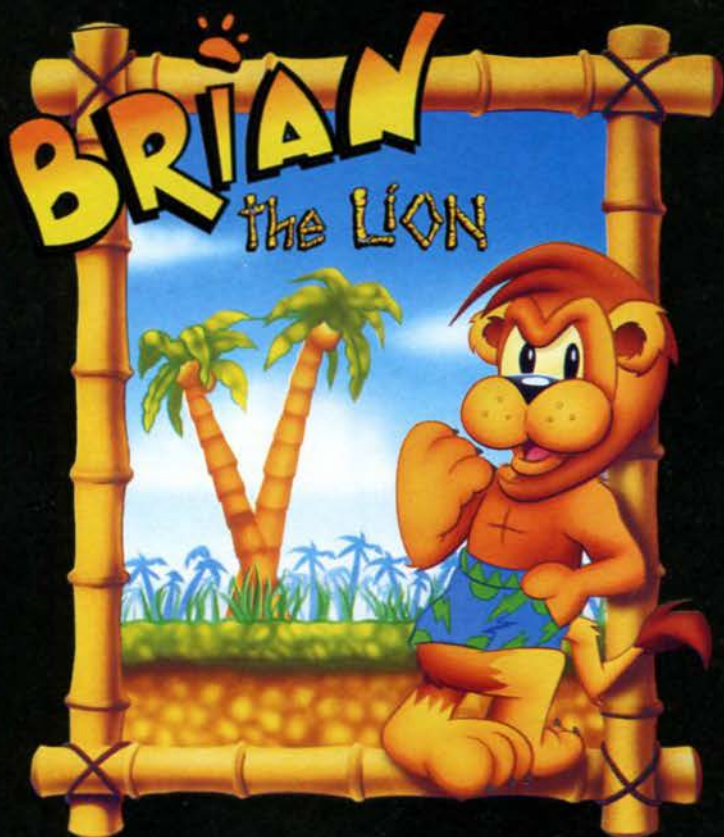
Una bellissima immagine renderizzata tratta da una sequenza di *Sim Ant* per PC CD-ROM. Si tratta di un "simulatore di formicaio" della Maxis che ha fatto storia, così come *Sim City*.

credo che quello che ha attirato l'attenzione della MCA su di noi sia la nostra indipendenza. La MCA ci rispetta e sa che per noi un gioco è pronto quando si avvicina il più possibile alla perfezione, e non quando i contabili dicono che la società ha bisogno di soldi!"

Negli ultimi 18 mesi, l'Interplay ha guardato con interesse alle nuove piattaforme e all'evolversi del mercato del divertimento, come spiega lo stesso Fargo: "Nel 1993 ci siamo preparati al futuro, attrezzandoci di conseguenza. Abbiamo comprato macchinari nuovi, workstation Silicon Graphics per produrre meglio in minor tempo e attrezzature video per riprendere i luoghi e i personaggi dei nostri prossimi giochi. Abbiamo investito molto sulla tecnologia, ma anche sul talento creativo e negli anni a venire raccoglieremo i primi frutti." Intanto, nei prossimi mesi usciranno i primi prodotti della "nuova generazione" su CD. In totale l'Interplay pubblicherà una decina di prodotti durante il prossimo anno, tra cui *Battle Chess* e *Another World* (che per l'occasione è stato rivisto e corretto) per 3DO, *Sim City* e *Interplay's 10th Anniversary Anthology* per PC CD-ROM e l'imponente *Stonekeep* per PC. Inoltre la software house ha acquistato i diritti di tre titoli per CD-I per pubblicarne le versioni MAC CD-ROM e PC CD-ROM. Si tratta di *Caesar's World of Gambling*, *Zombie Dinos from the Planet Zeltoid* e *Voyeur*, che usciranno in autunno. L'antologia comprenderà un gioco per ogni anno di vita della software house: *Mindshadow*, *Tass Times*, *Bard's Tale*, *Wasteland*, *Dragons Wars*, *Battle Chess*, *Lord of the Rings*, *Castles*, *Star Trek 25th Anniversary* e *Another World*. Nonostante il grande lavoro che richiederanno questi giochi, l'Interplay svilupperà anche cartucce per SNES e, per la prima volta, SEGA. Solo una grande società come quella di Brian Fargo potrebbe realizzare tanti prodotti in così poco tempo senza per questo scadere in qualità e ora, grazie alla collaborazione del colosso MCA, potrà contare sul suo nuovo potenziale, continuando la tradizione di qualità che da dieci anni ha caratterizzato la maggior parte dei suoi giochi.

Dave Roberts

La versione PC CD-ROM dell'ottimo *Sim City* sarà arricchito da scene d'intermezzo che tengono informato il giocatore sugli eventi. Già, ma che cosa vorrà mai dire questo cuoco?

Non aspettarti il solito micione
Cercalo sul tuo Amiga ora

Una visione che il Psyonic Council non può proprio ignorare

DISPONIBILE ORA SU AMIGA

Una forza così potente potrebbe addirittura sradicare da terra le fondamenta di Perihelion. Ed è nato Project Awakening...
un nome che viene bisbigliato con un brivido: il mistero scaturito da un incubo.
Potrete scegliere una razza, poteri, magia e iniziare la lotta contro la più antica e terribile forza che l'universo abbia mai ospitato.

Perihelion è un incredibile gioco di ruolo cyberpunk ambientato in un mondo di misteri terribili e pericolosi.

Distribuito da C.T.O. S.p.a.
Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa
(Bologna)
Tel: 051-753133

Il Team della Dedalomedia. A sinistra il grafico Enrico Grammatica, al centro il programmatore Alberto Cobre e infine Luigi Alberton, il "filosofo" del gruppo.

Un mistero tutto italiano

Una grande avventura tutta italiana per Macintosh è stata appena ultimata: *Evocation*. K è andata a scambiare quattro chiacchiere con i suoi eccentrici e poliedrici ideatori che sembrano avere le idee molto chiare sul prezzo che dovrebbero avere i videogiochi.

Cittadella. Immersa tra il verde dell'allegra campagna veneta, una graziosa villa circondata da giardino rivela, sulla facciata, una piccola insegna modernissima che poco ha a che vedere con il bucolico paesaggio circostante. Un grosso cane bianco abbaia allegro, segnalando il nostro arrivo a tutto il circondario.

Il suo nome è Mac! Un meraviglioso pastore maremmano, mascotte di *Evocation*. La Dedalomedia nasce tre anni fa come società multimediale per lo sviluppo di programmi applicativi dai contenuti più diversi. I suoi componenti si potrebbero definire in molti modi ma la parola più azzeccata potrebbe essere "eclettici". Dedalomedia è divisa in vari settori che, accumulando esperienza in campi d'indagine diversa, mettono il loro know how in un grosso serbatoio a completa fruibilità di tutte le loro molteplici iniziative. Alla base di qualsiasi delle loro attività la parola chiave è l'IDEA. Ognuno di loro è libero di esternare tutta la sua creatività e ha la possibilità di realizzare con passione qualunque cosa gli possa balzare nella mente. Proprio così nasce *Evocation*, un gioco, una sfida che ha visto un manipolo di eroi raggiungere soddisfazioni insospettate. Il gruppo che ha programmato *Evocation* consta di tre persone: un filosofo salutista che cura l'influenza con intrugli degni di un alchimista (Luigi Alberton), un ex fumettaro (Enrico Grammatica) e, non poteva mancare, un allegrissimo programmatore (Alberto Cobre).

K: Com'è nata l'idea di programmare un gioco?

Alberto Cobre: Come nasce per tutti i programmatori. Siamo sempre stati dei grandi giocatori anche noi e l'idea di poter creare qualcosa di nostro ci aveva sempre allettato. *Evocation* nasce prima per gioco, inizialmente era destinato a occupare solo ritagli del nostro tempo, poi, adagio adagio, ci ha impegnati allo stremo.

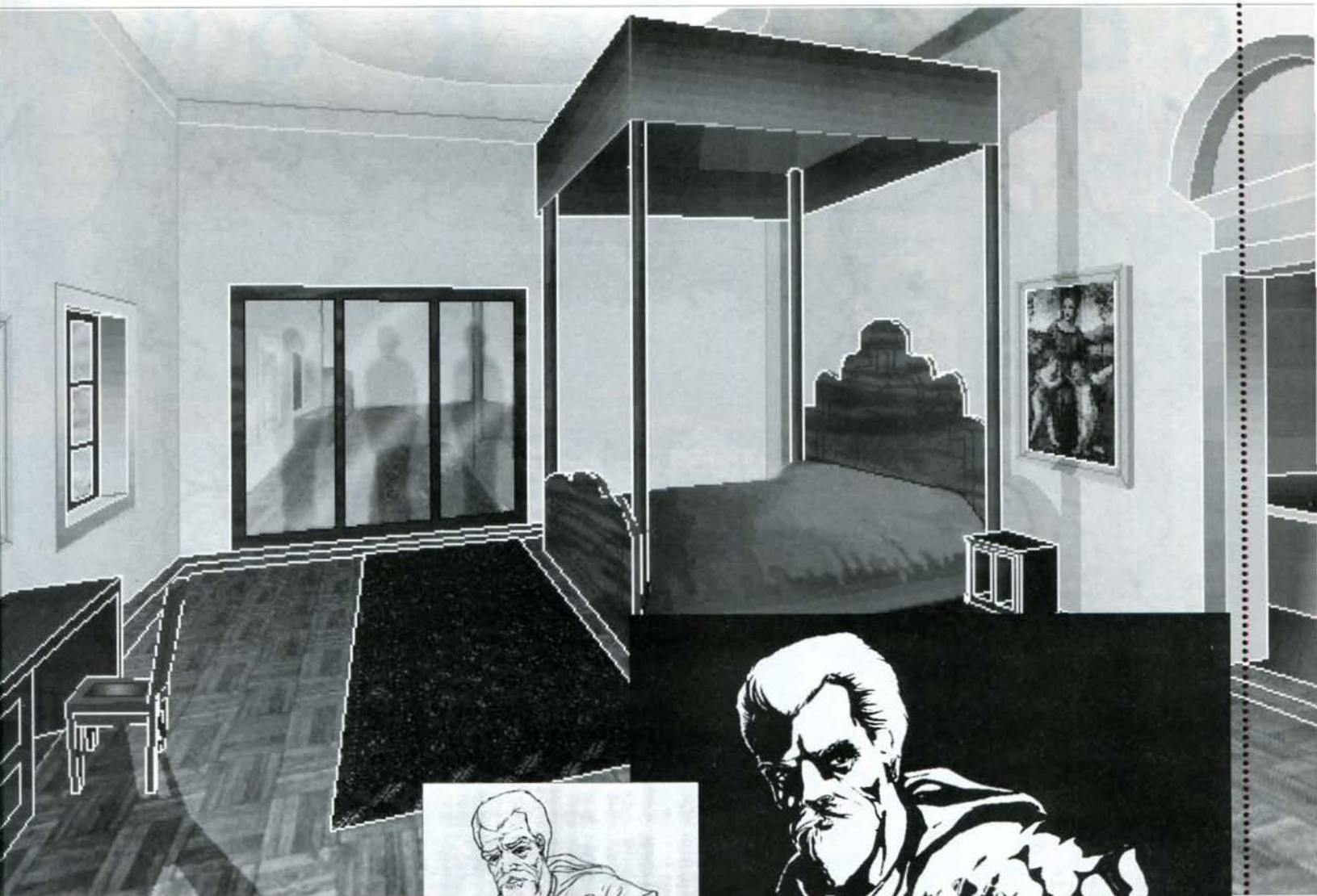
K: Avete avuto dei giochi trainanti che vi hanno ispirato nel vostro lavoro?

Alberto Cobre: Sì, la funzionalissima interfaccia a finestre dei vecchi giochi della ICOM Simulation, come *Deja vu* e *Shadowgate* per Mac che mi avevano tenuto incollato al monitor per tantissimo tempo. Poi non posso dimenticare le grandissime avventure testuali della Infocom in cui grande parte del divertimento era legato alla ricchissima trama.

K: La trama, elemento spesso sottovalutato nelle produzioni più recenti. Voi cosa ne pensate?

Luigi Alberton: Io sono laureato in filosofia e ho insegnato nelle scuole per parecchi anni. Poi la voglia di realizzare qualcosa, di dare sfogo alla creatività, mi ha spinto ad abbandonare questo lavoro e dedicarmi a ciò che sto attualmente facendo. Mi occupo delle sceneggiature di *Evocation* e ho cercato di creare una trama interessante e affascinante. Io penso che lo spessore della trama sia la cosa più importante per un giocatore di avventure.

Con *Evocation* ho inserito un sacco di riferimenti storici e culturali appartenenti alla nostra cultura. Storia Rinascimentale ed esoterismo si fondono in un gioco magico destinato a rivalutare il nostro passato.

Perché un gioco sia divertente non è necessario che sia a tutti i costi privo di contenuti.

In alto: la realizzazione degli ambienti è di buona qualità, soprattutto considerando le richieste hardware non esorbitanti. *A lato*: dallo schizzo qui sopra si è passati a questo piccolo capolavoro.

K: Perché avete scelto Macintosh per sviluppare il vostro gioco?

Alberto Cobre: Perché è una macchina che permette di sfogare la creatività in tutte le sue manifestazioni e in tempi relativamente brevi. I sistemi di programmazione esperti, aperti ed evoluti, che sono stati sviluppati per la piattaforma della Apple consentono di sviluppare risultati egregi in un tempo molto minore rispetto a quello che si dovrebbe investire programmando in C, senza per nulla tralasciare il fattore velocità. Comunque *Evocation* è già stato convertito per Windows e sarà in vendita a breve.

K: Che programmi avete usato per lo sviluppo di *Evocation*?

Alberto Cobre: Il sistema del gioco, il motore dell'interfaccia è stato SuperCard della Aldus, di cui ho riprogrammato alcune routine per disporre della velocità di cui avevo bisogno. Questo lavoro mi ha tenuto occupato per più di due mesi.

K: Quanto è durato l' intero sviluppo di *Evocation*?

Alberto Cobre: Circa tre mesi di lavoro continuo. Un tempo relativamente breve grazie ai sistemi evoluti di cui parlavo prima.

K: E per quanto riguarda la grafica?

Enrico Grammatica: Il gioco è stato interamente disegnato su computer a parte qualche schizzo su carta per le immagini statiche. Per la villa (l' avventura è ambientata in una splendida villa) ci siamo ispirati ai disegni della Rotonda del Palladio a Vicenza. Con un CAD architettonico abbiamo disegnato la villa poi abbiamo estrapolato delle inquadrature precalcolate su Freehand e infine le abbiamo ritoccate con Adobe Photoshop per renderle "vive". All'interno della villa noterete un sacco di vere opere d'arte appese alle pareti: sono state interamente digitalizzate!

K: Avete preso in considerazione l'uso del CD ROM come supporto per i vostri giochi?

Alberto Cobre: Per il momento no. Prenderemo in considerazione questo supporto quando la base di lettori CD installata sarà molto diffusa. Noi vogliamo che tutti possano giocare: *Evocation* funziona sui vecchi Macintosh in bianco e nero come sui Quadra a colori.

K: Avete programmi per il futuro?

Luigi Alberton: *Evocation* sarà una trilogia. Prima dell'estate vedrà la luce il secondo episodio. Il terzo...(Alberto lo zittisce ridendo).

K: A quanto sarà venduto *Evocation* e dove sarà possibile reperirlo?

Alberto Cobre: La nostra è sempre una sfida: *Evocation* sarà in vendita prima a 20.000 lire alle fiere e poi si assesterà a un costo di 28.000. Pensiamo che a un prezzo così contenuto tutti vorranno comprarlo e non copiarlo; avere tra le mani una bella scatola lucente con tanto di manuale di istruzioni a quel credo penso che possa diminuire il fenomeno pirateria. Sembra che anche i dati in nostro possesso ci diano ragione: ne abbiamo già venduti 1300 pezzi ancora prima di poterli spedire. Il gioco è disponibile solamente presso di noi, almeno sino a quando non avremo trovato un distributore come si deve.

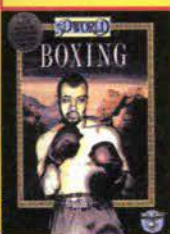
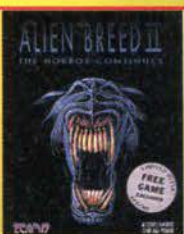
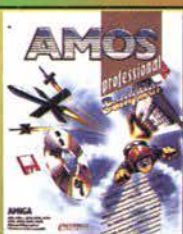
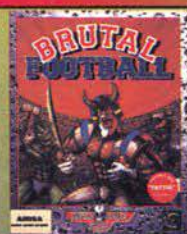
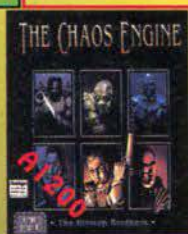
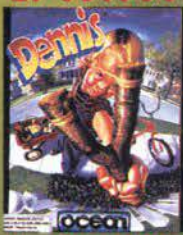
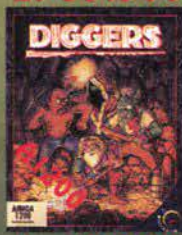
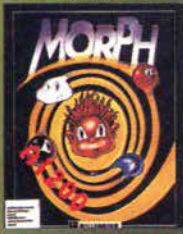
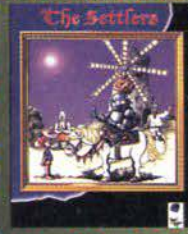
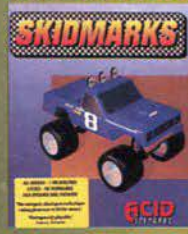
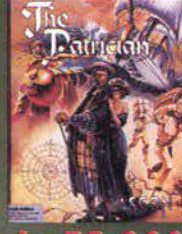
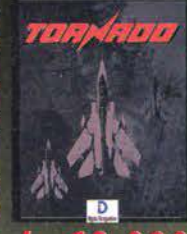
Massimo Triulzi

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

FAX 051-344.906 o 345.100

COMMODORE AMIGA

L. 49.000 L. 65.000 L. 69.000 L. 59.900 L. 49.000 L. 29.000 L. 49.900 L. 59.000

L. 49.000 L. 49.000 L. 56.000 L. 79.000 L. 65.900 L. 49.000 L. 53.000 L. 59.000

L. 39.000 L. 49.000 L. 79.000 L. 55.000 L. 29.000 L. 49.000 L. 53.000 L. 57.000

L. 69.000 L. 39.000 L. 39.000 L. 75.000 L. 68.000 L. 69.000 L. 53.000 L. 56.000

L. 49.000

LE NOVITA'!!!

A320 APPROACH TRAINER - BENEATH A STEEL SKY - CASTLES 2 - CHAMPION DRIVE - DANGEROUS STREETS - DARKMERE - DINO WORLDS - DREAMWEB - FATAL STROKES - FOOTBALL CRAZY - GULP - LORD OF THE RINGS 2 - MAELSTROM - MR. NUTZ - PUGGSY - RALLY - RYDERCUP - SECOND SAMURAI - SUMMER OLYMPIX - SUPER LEAGUE MANAGER - SURF NINJAS - TFX -

OFFERTA

CONTROLLER ESTERNO PER A500 AT-BUS EXP. 8MB L. 139.000

OFFERTA

89000

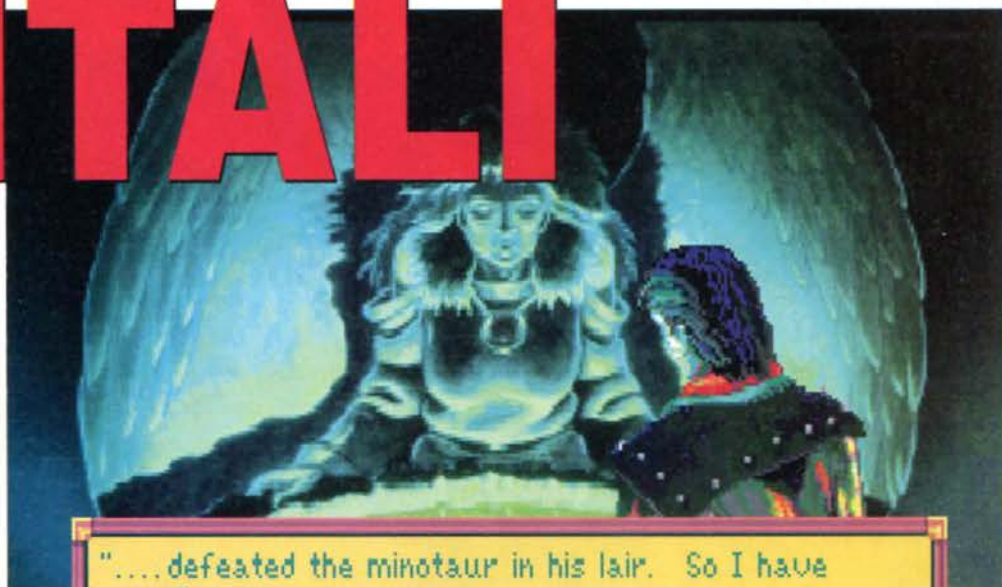
L. 49.000

DISPONIBILI CENTINAIA DI TITOLI ORIGINALI PER AMIGA e UNA GAMMA COMPLETA DI ACCESSORI PROFESSIONALI

GVP A1230 40mhz	1.040.000
GVP DSS8 X-TAL clear	248.000
GVP G-LOC	1.180.000
ALFA SCAN PLUS 256	385.000
ALFA SCAN PLUS 256 OCR	539.000
ALFA COLOR SCANNER	879.000
ESPANSIONE PCMCIA 2MB	359.000
ESPANSIONE PCMCIA 4MB	629.000
MOUSE PER AMIGA	29.000
DRIVE EXT. PASSANTE	155.000
SELETTORE KICKSTART 1.3	69.000
SELETTORE KICKSTART 2.0	89.000
SELETTORE KICK 1.3 per A600	59.000
VIDEON 4.1	439.000
DAC 18	199.000
MICROGEN	299.000
MICROGEN PLUS SVHS	629.000
MAXI GEN	1.479.000
SYNTETIC SOUND	389.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI	27.000
X-TITLER	179.000
X-TITLER PRO	413.000
IMAGE FX	690.000
CINEMORPH	189.000
BROADCAST TITLER 2	589.000
BT-2 SUPER HIRES	776.000
BT-2 FONT ENHANCER	399.000
BT-2 FONT PACK	290.000
MONTAGE 24 AGA	919.000
REAL 3D V. 2.40	1.059.000
MEDIA POINT	949.000
TV PAINT 2.0 32 BIT	635.000

AVVENTURE DIGITALI

Cosa accomuna un investigatore dark, un giornalista alle prese con uno scoiattolo a due teste e un pirata in erba? In queste pagine troverete il vademecum per i moderni Argonauti informatizzati!

"....defeated the minotaur in his lair. So I have

L'avventura è sicuramente uno dei generi videoludici più affermati e frequentati dell'intera storia dei giochi per computer e rappresenta, insieme ai giochi di ruolo, la forma più intelligente di sfida e di intrattenimento elettronico. Dalle spartane realizzazioni testuali degli albori alle più recenti e sofisticate produzioni per CD-ROM, l'avventura ha consolidato il proprio status di opera narrativa interattiva. Attingendo alle tecniche e ai contenuti di forme artistiche precedenti come il romanzo e il cinema, l'avventura ha però compiuto un fondamentale passo in avanti introducendo l'elemento dell'interazione tra opera e utente: non ci si rivolge più a un lettore o a uno spettatore necessariamente costretti alla passività, bensì a un protagonista attivo che entra nella narrazione, agendo e compiendo scelte in prima persona all'interno del mondo simulato.

L'interattività, ossia il grado di coinvolgimento globale del giocatore, è andata via via aumentando parallelamente all'evoluzione tecnica delle avventure: la qualità della grafica e del sonoro, l'implementazione di interfacce sempre più dirette, lo sviluppo di trame aperte e multidirezionali hanno consentito di dare al fruitore una sempre maggiore sensazione di partecipazione attiva alla vicenda rappresentata e di fargli dimenticare con crescente efficacia la mediazione strumentale della tastiera, del mouse o del video.

Attingendo alle tecniche e ai contenuti di forme artistiche precedenti l'avventura ha però compiuto un fondamentale passo in avanti

Gli ultimi esempi, come il rivoluzionario *Return to Zork* della Infocom, fanno ben sperare in un futuro di software altamente interattivo e, considerando la travolgente rapidità dello sviluppo tecnologico nel settore informatico, non sembra molto lontano il momento in cui potremo calarci in esperienze veramente globali e realistiche grazie alle applicazioni della realtà virtuale che, eliminando quasi completamente l'impressione di mediazione tecnologica, ci consentiranno di sperimentare mondi elettronici inesistenti e fantastici come se fossero la realtà fisica di tutti i giorni.

LA SFIDA INIZIA...

Il concetto guida per valutare la qualità di un'avventura è sicuramente l'"interattività", ovvero il grado di libertà di azione e di coinvolgimento nel mondo simulato. Un'avventura è dunque tanto più interattiva quanto più dà al giocatore l'impressione di essere responsabile dei destini del personaggio che controlla e di intervenire con le proprie scelte sullo svolgimento della vicenda: una trama interattiva dovrà essere perciò la più elastica possibile e dovrà tendere a nascondere e camuffare con vari stratagemmi gli inevitabili vincoli e passaggi obbligati che un "programma", per i suoi stessi limiti, comporta.

LA TRAMA

Fondamentalmente due aspetti positivi contribuiscono in modo determinante a rendere interattiva una trama: la circolarità e l'apertura.

Possiamo definire circolare un'avventura che consenta un'ampia libertà di movimento nei luoghi della vicenda, permettendo al giocatore di ritornare più volte nelle stesse locazioni e prevedendo uno sviluppo "multidirezionale" della narrazione. La caratteristica opposta si potrebbe definire "sequenzialità", quando cioè si è vincolati a una trama rigida che procede per "blocchi", oltrepassati i quali non si può più tornare indietro o non c'è più niente da fare nelle vecchie locazioni. Un tipico esempio di avventura circolare è quella che forse rappresenta ancora oggi lo stato dell'arte per quanto riguarda intreccio narrativo e originalità: *Zak McKracken & The Alien Mindbenders* della Lucasfilm (ora LucasArts), classe 1988. In *Zak* il carattere circolare è evidentissimo: grazie alla possibilità di viaggiare nei più svariati e remoti angoli del pianeta, senza limiti al numero dei passaggi effettuabili e senza alcun vincolo di "precedenza" (nel senso che quasi mai occorre essere stati in un certo posto prima di poter accedere a un altro), si accresce enormemente l'impressione di libertà del giocatore, il quale è costretto a ritornare diverse volte nelle stesse locazioni - dal quartier generale di San Francisco (mamma avrà lasciato un

messaggio?) alla grotta di Seattle (patria del temibile scoiattolo a due teste) - immedesimandosi così nel personaggio, e gustando un certo senso realistico di vita quotidiana.

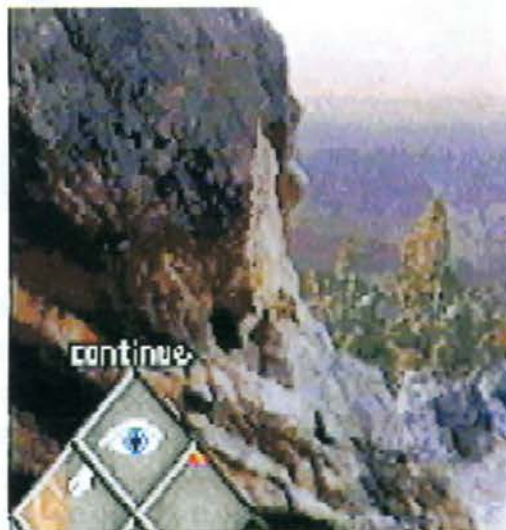
Ovviamente in questo modo la difficoltà è maggiore, poiché il giocatore non è indirizzato su un chiaro solco di sviluppo della trama, ma è "abbandonato" alla propria capacità di collegare situazioni e oggetti relativi a luoghi molto diversi tra loro e non congiunti da un nesso logico evidente: così ci si trova ad avere un numero smisurato di oggetti nell'inventario, raccolti ovunque e accumulati alla rinfusa, che potrebbero servire in decine di occasioni e che sono utilizzabili magari più di una volta.

Un'avventura è aperta, invece, quando prevede più soluzioni per uno stesso enigma e, in generale, più strade per raggiungere il medesimo obiettivo. Segni di apertura sono dunque la frequenza delle varianti e delle deviazioni nella story-line, la possibilità di usare oggetti o personaggi differenti (quando è prevista la "multidentità") per ottenere lo stesso risultato o la "dinamicità" dell'ambiente, quando cioè quest'ultimo assume caratteristiche diverse a seconda delle scelte che abbiamo fatto. In definitiva un'avventura è tanto più aperta, quanto più flessibile e mutevole è la sua trama e quanto più essa si adatta e si conforma alle decisioni del giocatore. Anche per quanto riguarda l'apertura gli esempi migliori ci provengono dalla LucasArts, in particolare da *Maniac Mansion*, avventura capostipite della fortunata serie SCUMM (da Script Utility for Maniac Mansion), che può essere risolta assumendo il controllo contemporaneo di qualsiasi combinazione di 3 tra i 6 personaggi disponibili, ciascuno con le proprie abilità e paure, ciascuno con un particolare approccio ai problemi: così accadrà che Bernard, lo scienziato, accetti di smontare una radio che nessuno degli altri personaggi si era azzardato a toccare e che George, il fotografo, sia l'unico in grado di sviluppare una pellicola fotografica

Un buon compromesso tra realismo e divertimento è dato dalle avventure che danno suggerimenti utili per evitare morti premature

A volte i programmatori, nella foga di ricreare un realismo sempre più accurato, rendono l'atmosfera un po' troppo frustrante per il giocatore, specie quando creano dei vicoli ciechi, nei quali si arriva a un punto dal quale non si riesce più a progredire per un errore precedente, come la distruzione di un oggetto indispensabile. A volte il vicolo cieco può essere reversibile, quando è possibile tornare indietro per rimediare alla disattenzione commessa, o irreversibile, quando l'unica chance è quella di caricare una situazione salvata precedente all'errore. Certo tutto questo dà insicurezza e angoscia al giocatore (e se avessimo più spazio potremmo analizzare le interessanti sindromi da cui può essere colpito, come quella del salvataggio continuo o dell'arraffa-oggetti), ma è tremendamente realistico e dà longevità al gioco (nella realtà, gli oggetti non rispuntano dal terreno, come invece accade nelle due avventure di *Kyrandia* della Westwood!). D'altra parte, si gioca per divertirsi e non per rivivere le angosce esistenziali della vita quotidiana, quindi un buon compromesso tra realismo e divertimento è dato dalle avventure che danno suggerimenti utili per evitare morti premature o errori irreversibili nell'interazione con gli oggetti, come tutte quelle della serie di *Leisure Suit Larry*. Un esempio di alta perversione è invece dato da *Laura Bow II: The Dagger of Amon Ra*, in cui anche dimenticandosi di oggetti indispensabili, come la giarrettiera o l'olio di serpente, l'avventura procede fino a un cul-de-sac irreversibile, magari al quinto atto, dopo ore e ore di gioco: inganni così malvagi non si scordano facilmente...

SITUAZIONI, PERSONAGGI E ATMOSFERA

Questi elementi, strettamente legati fra loro, accrescono il grado di coinvolgimento del giocatore proporzionalmente alla loro capacità descritti-

Zak McKracken

Maniac Mansion

Laura Bow II - Dagger of Ammon Ra

Leisure Suit Larry 5

va ed evocativa, alla stregua di quanto accade per i romanzi o i film.

Ovviamente i fattori soggettivi hanno una notevole rilevanza, per cui una particolare antipatia per un'ambientazione o per un certo tipo di personaggio sono valutazioni preliminari che condizionano la valutazione globale del gioco e la qualità del divertimento che da esso si riesce a trarre. È però altrettanto vero che un elemento oggettivo di giudizio può essere identificato nella rispondenza delle descrizioni e delle caratterizzazioni contenute nell'avventura agli scopi di narrazione che essa si propone: giochi come quelli della serie di *Leisure Suit Larry* dovranno puntare molto sugli aspetti comici e umoristici, gialli come *Colonel's Bequest* sul thrilling e sulla sorpresa, avventure formato famiglia come i *King's Quest* o i più didattici *Eco Quest* sui buoni sentimenti e sui valori etici tradizionali. In questo senso ambienti, personaggi e dialoghi dovranno tendere a costituire un tutto armonico ed equilibrato, che sia in grado di suscitare nel giocatore un feeling credibile di immedesimazione. Certo sono avvantaggiati quei giochi che si ispirano a personaggi e storie già esistenti nella letteratura e nel cinema: la LucasArts per la serie di Indiana Jones ha potuto contare su un protagonista già ampiamente ed efficacemente descritto nei tratti caratteriali e nello stile di vita da una tradizione cinematografica di strepitoso successo.

Ottimi esempi di abilità descrittiva sono i due episodi gialli di Laura Bow della Sierra, i già citati *Colonel's Bequest* e *The Dagger of Amon Ra*: come si conviene a ogni detective story che si rispetti, gli aspetti narrativi sono molto curati, in particolar modo la caratterizzazione dei personaggi e degli ambienti, e si vengono così a foggiare atmosfere thrilling semplicemente fantastiche! In modo diverso, anche la serie *Quest for Glory*, soprattutto nei primi due episodi, riesce a costruire un'atmosfera accattivante, grazie alla leggera tinta di GdR che rende i personaggi vivi e ben caratterizzati.

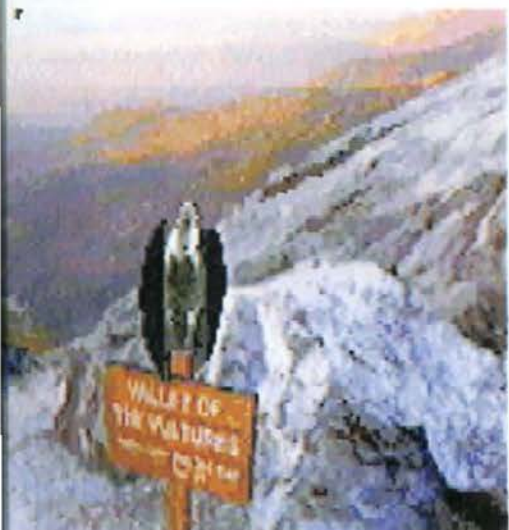
In ogni caso, bisogna ricordarsi che la filosofia alla base del genere Adventure, che ha come fulcro l'enigma e come finalità prima l'esercizio mentale del giocatore, pecca inevitabilmente negli aspetti di realismo quotidiano: per intenderci, i GdR riproducono in modo assai più fedele i ritmi e le caratteristiche del mondo di tutti i giorni, creando personaggi che sembrano avere una loro personalità ed una loro vita indipendente dalle azioni e dal comportamento del carattere controllato dal giocatore, dando luogo a scenari ed ambienti molto più dinamici. I GdR possono permettersi tutto questo perché sono incentrati sull'esplorazione, sul combattimento, sullo sviluppo delle abilità e, in definitiva, su enigmi molto più facili e "materiali" di quelli presenti nelle avventure.

La filosofia alla base del genere Adventure ha come fulcro l'enigma e come finalità prima l'esercizio mentale del giocatore.

Se da un lato, per quanto riguarda le descrizioni - testuali, grafiche e musicali - degli ambienti e delle situazioni si stanno raggiungendo dei livelli altissimi, purtroppo rimane indietro rispetto allo sviluppo delle avventure la gestione dei dialoghi: da sempre è un'impresa veramente impervia, perché legata a difficoltà tecniche strutturali, rendere i personaggi credibili come individui indipendenti e pensanti: di solito bisogna accontentarsi di dialoghi rigidi e chiusi, costellati da risposte non pertinenti e frasi ripetute meccanicamente, anche se presentate da interfacce ben predisposte e da una buona dose di inventiva da parte degli sviluppatori, che possono creare una discreta impressione di realismo, come avviene nelle avventure della LucasArts, in particolare in *Monkey Island II* e *Indiana Jones IV*.

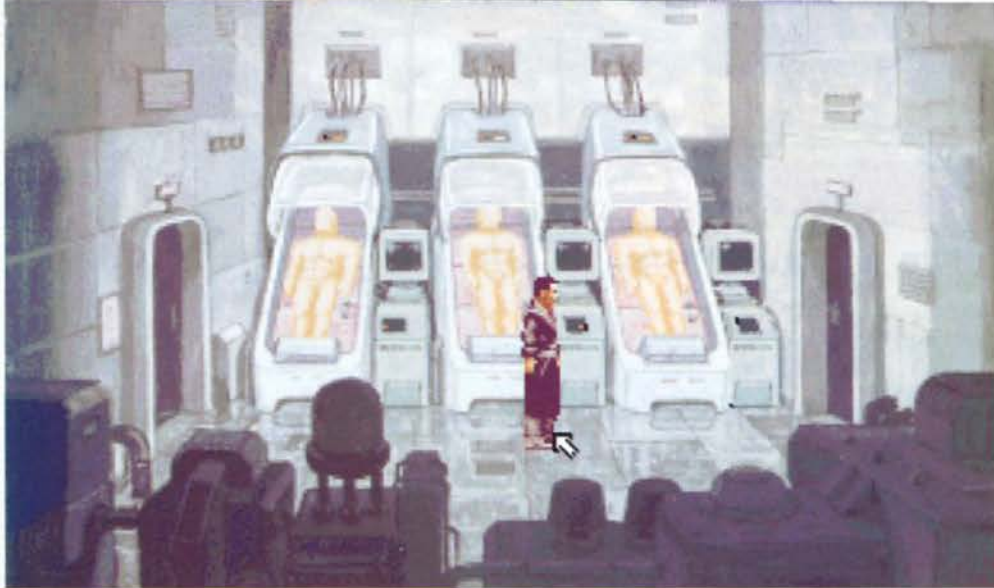
AZIONI ED ENIGMI

L'avventura, come già abbiamo ricordato, si basa quasi esclusivamente su una serie di enigmi ben concatenati tra loro, che hanno il preciso obiettivo di mettere alla prova l'intelligenza e l'abilità logica del giocatore,.

In generale, una qualsiasi azione, per quanto

King Quest VI

Eco Quest II

Quest for Glory IV

Monkey Island II

innocente, compiuta all'interno dell'avventura ha qualche effetto: gli enigmi semplici vengono risolti con una singola azione, mentre quelli complessi richiedono varie mosse e, dunque, la concatenazione o la concomitanza di più effetti. È bene ricordare che la difficoltà di un enigma non è sempre proporzionale alla sua complessità: a volte è molto più difficile sciogliere una situazione che richieda un'unica azione improbabile o illogica, che non un enigma complesso e articolato da risolvere in più mosse, come ad esempio succede in *Leisure Suit Larry III*, dove è ben arduo scoprire la combinazione scritta sul retro della carta magnetica per il Centro della salute.

Spesso l'effetto di un'azione non è sempre immediato, per cui il risultato di un dialogo o di un intervento avvenuti in un certo luogo e in un determinato punto della vicenda può manifestarsi anche molto più tardi e in situazioni del tutto differenti. Talvolta capita addirittura che non vi sia connessione logica tra una mossa compiuta e un effetto ad essa conseguito: dopo aver risolto un enigma o assistito a una conversazione può capitare che in una locazione già esplorata compaia un nuovo personaggio o un nuovo oggetto. Normalmente i programmatori inseriscono questi "raccordi narrativi" in modo che sembrino logici ma, a volte, sia per necessità narrative sia per un approccio inaspettato del giocatore, si possono incontrare dei salti logici.

A volte è molto più difficile sciogliere una situazione che richieda un'unica azione improbabile o illogica.

Il progresso all'interno della trama si realizza dunque attraverso una serie continua di interazioni di vario tipo, ciascuna delle quali aggiunge un nuovo mattone per la costruzione della soluzione finale, in una graduale accumulazione di oggetti, informazioni ed esperienze e attraverso un concatenarsi di effetti che condizionano il proseguimento del gioco, secondo meccanismi che tentano di avvicinarsi a quelli del mondo reale. E, per ogni mattone collocato, il giocatore vede aprirsi un'ulteriore porta: tutto dunque procede secondo una catena di avvenimenti collegati l'uno all'altro e quanto più questa catena è intricata, tanto più nascosto ed arduo da individuare risulta il nesso tra un passaggio e l'altro, tra un'azione compiuta e quella appena resa possibile.

In questo senso, il giocatore deve inevitabilmente seguire la linea di sviluppo della trama determinata dai creatori dell'avventura, secondo uno schema che realisticamente non consente molta autonomia: il programma si aspetta che il giocatore compia le "mosse giuste" per far procedere l'intreccio e aprire ulteriori prospettive di azione, mentre altre mosse, anche se sensate, non producono alcun effetto rilevante, per il semplice motivo che non sono state previste.

Gli enigmi stessi devono dunque soddisfare due importanti prerogative: essere realistici e logici, ma allo stesso tempo mascherare il loro ruolo di "concatenatori" tra diversi eventi. Nelle avventure Sierra, Legend o LucasArts troverete una moltitudine di enigmi o puzzle, che hanno il solo compito di farvi impazzire per notti intere. Anche se ogni enigma è in un certo senso unico, tutti possono però essere ricondotti a poche grandi categorie.

• DO UT DES

È uno degli enigmi più frequenti, forse il più diffuso in assoluto, e non fa altro che riprodurre uno dei cardini su cui si fonda la vita sociale dell'uomo, ossia lo scambio. È infatti attraverso lo scambio di oggetti, informazioni o favori che fondamentalmente si realizza il rapporto del giocatore con i personaggi dell'avventura: si dà qualcosa a qualcuno per ottenerne in cambio qualcos'altro. Gli esempi sono virtualmente infiniti: parlando con un personaggio si ricevono soprattutto informazioni, talora indispensabili per risolvere certi enigmi; in alcuni casi, per esempio, è necessario che qualcuno nomini un luogo perché questo possa essere reso accessibile, cosa che avviene soprattutto nelle avventure che utilizzano una piantina con icone per gli spostamenti del giocatore (come *Sam & Max* o *Sherlock Holmes*,). Oltre alla fondamentale raccolta di notizie, operazione che l'avventuriero navigato compie con frenesia pari forse solo a quella con cui raccoglie qualsiasi oggetto gli capiti sott'occhio, attraverso

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Day of Tentacle

Sherlock Holmes

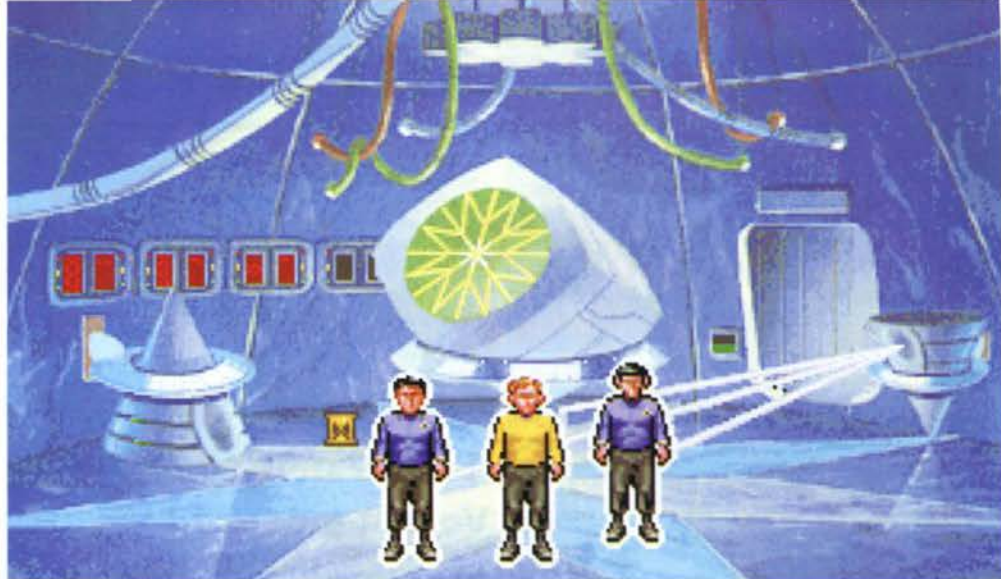
Companions of Xanth

il dialogo si può ottenere veramente di tutto: possiamo convincere un personaggio a lasciarci entrare in un luogo, ad allontanarsi, a consegnarci un oggetto, a fare qualcosa per noi; gli esempi sono veramente illimitati e dipendono solo dalla fantasia dei creatori.

• ENIGMI TEMPORALI

Generalmente, nelle avventure non è implementato un vero e proprio scorrere del tempo, ma il programma si preoccupa, una volta che il giocatore ha visitato una serie di locazioni o parlato con un certo numero di personaggi, di passare da un giorno all'altro (*Gabriel Knight*), da un atto a quello successivo (*Laura Bow II*) o anche solo di fare avanzare il tempo di dieci minuti (*Cruise for a Corpse*). Dunque, proprio perché non si è abituati a prestare attenzione al trascorrere del tempo, alcuni enigmi, che solo in certi punti del gioco ne tengono conto, risultano particolarmente ostici. In *King's Quest V*, per esempio, nel castello di Mordack è necessario aspettare piuttosto a lungo perché il padrone di casa se ne vada a letto.

• ROMPICAPI

Spesso si trovano nelle avventure enigmi grafici, logici e musicali, a volte quasi dei veri e propri sottogiochi che mettono alla prova l'intelligenza e le capacità deduttive del giocatore. Per risolverli bisogna di solito fare riferimento a schemi, simboli, disegni, scritte criptate, numeri di combinazioni, formule di pozioni, sparsi nel mondo simulato del gioco. Gli esempi possibili sono incredibilmente numerosi: il posizionamento dei dischi di pietra secondo le indicazioni dell'Ermocrate e

il meccanismo del robot che sbarra l'accesso al cerchio più interno di Atlantide in *Indiana Jones IV*, i pannelli di scheletri nella fortezza di LeChuck in *Monkey Island II*, le domande grammaticali di *Companions of Xanth*.

• LABIRINTI

I dedali, dopo aver spopolato nei GdR, appaiono sempre più spesso nelle avventure, rendendo la vita difficile a chi si aspetta solo indovinelli o rompicapi più tradizionali. Oltre ai labirinti "classici", come quello della piramide marziana del pluricitato *Zak*, si trovano anche dedali tridimensionali, come la "Spirit Wood" di *Return to Zork* o il labirinto onirico di *Inca 2*. Normalmente richiedono solo un lungo lavoro di mappatura su carta, ma a volte nascondono dei piccoli enigmi paralleli, come le bacche nella famigerata Serpent Grotto di *Legend of Kyrandia*.

I dedali, tipici dei GdR, appaiono sempre più spesso nelle avventure, complicando la vita a chi si aspetta solo indovinelli o rompicapi.

• L'ESPLORAZIONE DEL BACKGROUND

Molte interazioni semplici possono costituire da sole enigmi di notevole difficoltà se comportano mosse improbabili o, semplicemente, poco prevedibili. A volte capita di essere talmente concentrati sulla scena principale del gioco da non accorgersi che, per esempio, basta usare insieme due oggetti dell'inventario per costruire un attrezzo da lungo tempo immaginato e disperatamente cercato (vedi il raccattapalle di *Sam & Max*). Frequenti, inoltre, sono i casi di oggetti nascosti sul fondale, spesso scoperti per caso da cliccaggi folli del giocatore in angosciato stato di "stallo": ad esempio, la minuscola chiave inserita nella serratura della porta della chiesa in *Freddy Pharkas Frontier Pharmacist*.

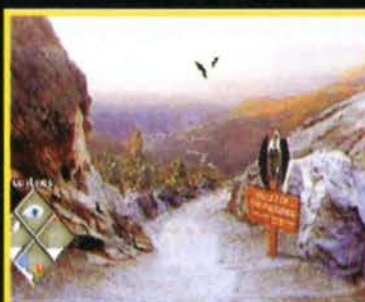
Programmatori particolarmente infidi ricorrono a volte a "inganni grafici", per nascondere l'accesso ad una locazione o ad una sua parte, come l'incredibile locazione dei libri nell'Isola delle Meraviglie di *King's Quest VI*.

Completano il quadro travestimenti, uso di macchine e strumenti vari, trappole, inseguimenti, sezioni arcade, e così via: l'elenco potrebbe continuare a lungo! Tutto, pur di coinvolgere il giocatore in un mondo simulato che abbia i caratteri di eterogeneità e di libertà di quello reale.

Nella seconda parte dell'articolo, che troverete sul prossimo numero, affronteremo gli aspetti squisitamente tecnici della realizzazione di un'avventura oltre alle interfacce che ci consentono di interagire con i mondi creati dalla fantasia dei game designer. A presto!

Luca Morrisi

Gabriel Knight - Sins of the Fathers

Inca 2

Return to Zork

Freddy Pharkas Frontier Pharmacist

in breve...

Questo mese le novità sono proprio tante, e per questo motivo abbiamo dedicato loro tre pagine. Volete giocare a *Overdrive* col PC? Nessun problema, grazie a un team di sviluppo italiano, la Holodream.
E poi c'è il bellissimo *Delta V*, per non parlare di *Theme Park*, *Turbo Trax*, *Virus Alert*...

Red Ghost

Empire

Si tratta di un gioco di simulazione strategica dal gruppo di sviluppatori Maelstrom, già famoso per titoli quali *Midwinter* e *Flames of Freedom*. La grafica è in 3D, con texture mapping e una serie di algoritmi per la creazione del territorio simili a quelli già visti in *Maximum Comanche Overkill*.
La "Red Ghost" è una forza militare segreta sorta in Russia all'epoca della guerra fredda, che avrebbe dovuto entrare in azione nel caso di un attacco occidentale. Ora una nuova forza, un'unione di diversi stati con sedici personaggi principali, sfida la Red Ghost: il vostro compito è quello di superare tutte le missioni con i pochi mezzi a vostra disposizione. L'approccio non è dei più semplici (caratteristica tipica dei giochi Maelstrom), ma con la mappa, il manuale e un po' di pazienza può rivelarsi un titolo profondo e interessantissimo, con dodici scenari diversi, dal Cile ai Tropici, dalla Norvegia al Pacifico, e ben otto tipi di veicoli diversi. Il gioco (per PC e Amiga 1200) dovrebbe uscire verso maggio/giugno di quest'anno.

Delta V

Bethesda Softworks

Avete mai sentito parlare dei "netrunner"? Sono personaggi tipici del genere cyberpunk: pirati informatici collegati neuralmente alla rete telematica mondiale che vivono in un universo virtuale parallelo a quello reale e altrettanto realistico. In questo gioco impersonerete uno di

questi netrunner in gara contro altri pirati lungo le piste velocissime e mortali dei collegamenti informatici mondiali. La rete è stata realizzata in poligoni 3D a 256 colori e il programma permette a sei giocatori di giocare via modem e in rete. Per giocare sarà necessario avere almeno un 386 con 640K di RAM e 2Mb di memoria espansa, un monitor e una scheda che supportino la VGA. È caldamente consigliato l'uso di un mouse o di un joystick. Il programma supporta Roland, SoundBlaster, SoundBlaster Pro e le schede compatibili.

Club Football The Manager

Imagine

Quante volte avete pensato di poter gestire la vostra squadra del cuore meglio dell'allenatore ufficiale?
Quante volte avete pensato: "io questo giocatore non l'avrei messo" o "a questo punto avrei cambiato la formazione"?

Keith Wadhams, designer delle avventure di Elvira, ha deciso di realizzare questo gioco manageriale di calcio per permettervi di verificare le vostre opinioni sul campo.
Potrete cominciare scegliendo la vostra squadra (tutti i nomi potranno essere rieditati), tenendo conto che, come allenatori, comincerete la vostra carriera a 35 anni per ritirarvi a 65 e, all'inizio, sarete nella divisione più bassa del campionato. Il gioco, studiato per gestire fino a quattro giocatori, comprenderà tutte le opzioni del caso (persino la gestione del terreno e del parcheggio dello stadio!) e uscirà in maggio per Amiga CD^{32} e Amiga 1200.

Empire Soccer '94

Empire

Un altro gioco di calcio? Ebbene sì, ma un gioco particolare, sviluppato da Andrew Braybrook della Graftgold. Cominciamo col dire che la visuale (dall'alto e di lato) e la definizione degli sprite permettono una visione di gioco veramente accurata e chiara. Tutte le opzioni tipiche di questo genere di giochi saranno presenti e sarà possibile giocare contro un amico, anche da tastiera. Il campo di gioco è largo tre schermate e lungo circa cinque, e sono necessari tre calci lunghi per coprirlo da un'estremità all'altra. Il campo è realizzato con estrema cura e lo scrolling è fluido e veloce.
Ogni giocatore ha delle caratteristiche particolari che potrete scegliere prima di iniziare a giocare: quando apparirà il numero lampeggiante sulla testa del vostro giocatore potrete compiere l'azione speciale.
Il gioco sarà disponibile in versione PC, Amiga 1200 e Amiga CD^{32} entro maggio.

Benefactor

Psygnosis

Vi ricordate di *Impossible Mission* per Commodore 64? *Benefactor*, ultimo sforzo della casa di *Lemmings*, ci propone un concept di gioco simile, ma con uno sprite dell'omino molto piccolo e agilissimo.
Il nostro eroe dovrà superare trappole e mostri e riportare a casa i suoi compagni, tenuti prigionieri nei sessanta livelli di gioco, raccogliendo bonus e superando enigmi e piattaforme.
La velocità di aggiornamento dello schermo (ben 50 Hz) rende il movimento e lo scrolling estremamente fluidi e veloci. Ogni dieci livelli vedrete cambiare totalmente il background generale dell'ambientazione: ogni "mondo" ha le sue particolari caratteristiche nonché una musica e degli effetti sonori completamente diversi tra loro.
Benefactor sarà disponibile per tutte le versioni Amiga (anche se al momento non è prevista una versione AGA appositamente progettata per il 1200) e uscirà entro l'estate '94.

Theme Park

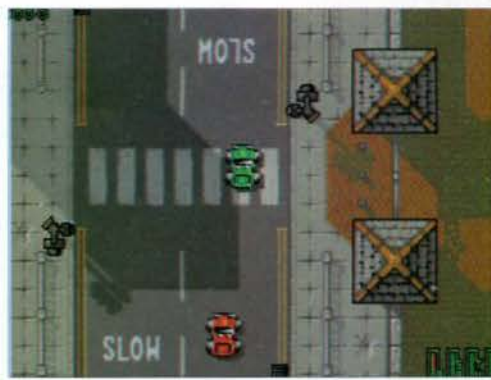
Electronic Arts

Nel numero di gennaio di K vi avevamo annunciato l'imminente pubblicazione, prevista per marzo, di questo nuovo gioco della Bullfrog molto promettente. Ora la software house ha annunciato che il gioco uscirà a giugno. *Theme Park* permetterà di dirigere un parco dei divertimenti e seguirne ogni aspetto, dal prezzo dei biglietti alla velocità a cui gireranno le giostre. Avrete a disposizione una quantità limitata di fondi da destinare alla costruzione, promozione e manutenzione del parco. Potrete scegliere tra diverse attrazioni e strutture, che potrete e piazzare come preferite nel vostro parco, ma dovrete fare attenzione alla loro disposizione. Se, per esempio, doveste mettere un rivenditore di patatine fritte in prossimità di una giostra veloce, i clienti di quest'ultima potrebbero sentirsi male dopo aver mangiato e non comprerebbero più patatine. La Bullfrog ha riposto molta attenzione nello sviluppo dell'intelligenza artificiale del programma e ogni frequentatore del parco "pensa" e agisce di conseguenza. Attendiamo con ansia le versioni previste per PC, PC CD-ROM, MAC CD-ROM, Amiga 1200 e 3DO di cui potete ammirare un'immagine, sperando che la pubblicazione non venga nuovamente rinviata.

Turbo Trax

Arcane

Dopo *Micro Machines*, *Overdrive* e *Skid Marks*, arriva un nuovo gioco di corse arcade per Amiga. *Turbo Trax* sarà un gioco frenetico senza precedenti, curato graficamente e con alcune peculiarità che lo differenzieranno dagli altri. La versione per Amiga visualizzerà 32 colori, mentre quelle per A1200 e CD^{32} avranno una palette più estesa e il sonoro più curato. Lo scrolling fluido multidirezionale e i 60 frame al secondo garantiranno un'azione frenetica. Ci saranno anche delle gare notturne molto carine complete di particolari che ne aumenteranno il realismo, come i fari delle auto che illumi-

nano quello che incontrano. Non mancheranno gli agenti atmosferici: nebbia e neve influiranno sulla tenuta di strada del mezzo e vi renderanno la vita difficile. È prevista anche un'opzione per giocare contro un amico utilizzando due computer collegati serialmente o via modem contro 2 avversari controllati dal computer.

Virus Alert

Renegade

Signore e signori, finalmente un gioco originale! Beh, forse non proprio, comunque i presupposti ci sono tutti. Il protagonista di *Virus Alert* è Dave, un robot anti-virus che si inserisce in un computer per cancellare un virus che lo ha infestato. Dovrete superare dei livelli ambientati nei diversi stili di videogiochi esistenti: piattaforme, avventure, sportivi, simulazioni, shoot'em up e di carte. Ogni ambiente sarà a tema con il tipo di gioco che rispecchia, quindi troverete circuiti di formula uno nel mondo delle simulazioni, giocatori di football vi caricheranno in quello dello sport e così via. Come avrete capito, *Virus Alert* è veramente bizzarro e, se c'è tanta giocabilità quanta varietà di azione, aspettatevi un gioco coi fiocchi.

Flying Circus

Empire

È da un po' di tempo che non escono simulatori di volo dedicati alla Prima Guerra Mondiale, e questo *Flying Circus* potrebbe rivelarsi una valida alternativa all'imminente *Wings of Glory* della Origin. Si tratta di un simulatore di volo molto accurato in cui potrete volare su aerei tedeschi o inglesi e rivestire i panni di un famoso pilota per dimostrare al nemico la vostra abilità duellando da soli contro cinque aerei. Le missioni da superare sono più di 100 e la maggior parte ricostruisce accuratamente i fatti reali di quel periodo, mentre gli aerei a vostra disposizione sono 14. Il gioco ripropone le solite visuali esterne tipiche di questi giochi e unisce poligoni con texture mapping alla grafica bitmap. La pubblicazione è prevista per maggio e si scontrerà con l'altrettanto imminente *Wings of Glory*.

Spud Boy

Apache

Una volta visto *Bill's Tomato Game* (un gioco di rompicapo con un pomodoro come protagonista) pensavamo di averle viste tutte; invece la Apache Software ci presenta questo *Spud Boy* che ha come protagonista nientemeno che una patata!

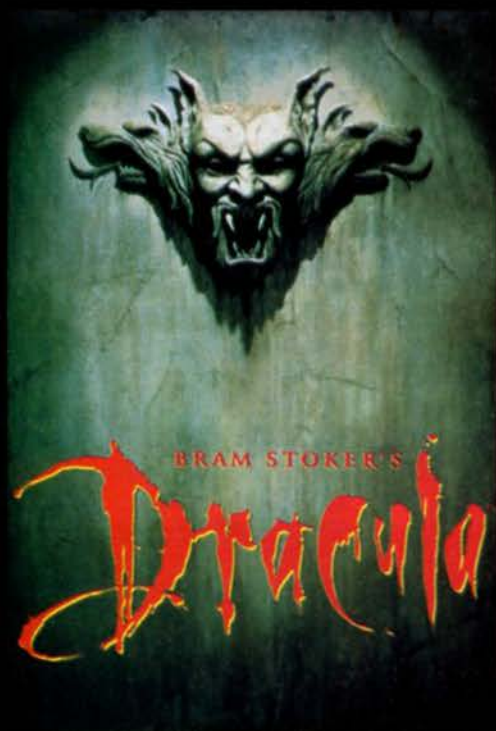
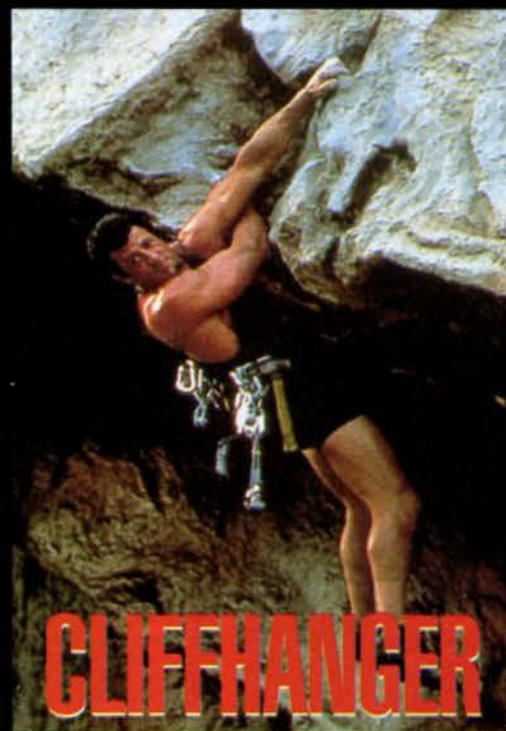
Il vostro scopo è quello di superare numerosi livelli di piattaforme per tentare di tornare a casa dalla vostra mamma (sic!).

La vera e propria particolarità di questo gioco è data dalle uniformi che potrete trovare all'interno dei livelli, che daranno alla patatina diverse caratteristiche. A vostra disposizione, comunque, avrete sempre una pistola che, infilata nel vostro corpo, sparerà un certo quantitativo di colpi: ogni colpo, però, diminuirà le dimensioni della patata fino a farla scomparire, quindi è importante trovare dei bonus che possano rimpiazzare l'energia perduta.

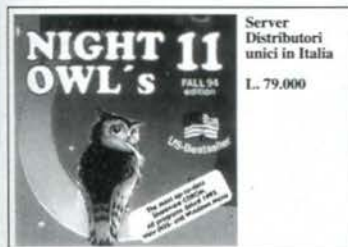
Potrete giocare come indiani sulle canoe, come militare armati di bombe a mano o con mille altri travestimenti. Il gioco sarà disponibile per tutti i formati Amiga (compresi 1200 e CD^{32}) entro giugno/luglio. La Apache software sta anche lavorando a un titolo calcistico (*John Harkes World Cup Soccer*), sempre per Amiga, che dovrebbe uscire entro giugno per Amiga (1200 e CD^{32}) e PC.

Overdrive

Team 17

Dopo il sorprendente *Mortal Kombat* per PC, è il momento di un altro gioco apparentemente inadatto alle macchine più "serie": il frenetico *Overdrive* del Team 17. A occuparsi magistralmente della conversione da Amiga sono stati Francesco Iorio e Matteo Tesser della Holodream, un team di sviluppo italiano. Il demo che abbiamo visto era veramente eccezionale: le macchine sfrecciano letteralmente sullo schermo e lo scrolling è fluidissimo, come mai si era visto prima su un PC. In *Overdrive* dovrete correre in venti circuiti ambientati in cinque differenti locazioni. Avrete a disposizione quattro tipi diversi di vettura e lungo il percorso troverete turbo e power-up che renderanno la corsa più interessante.

ADESSO C'É EL DOM
SOFTWARE GAMES PER CORRISPONDENZA.

Tutto quello che stavate cercando adesso c'é.
EL DOM Vi presenta tutte le ultimissime novità software games a prezzi incredibili.
Inoltre per prenotazioni o titoli non disponibili alla Vs. richiesta verrà effettuato uno **sconto del 10%.**
EL DOM dispone di una vasta gamma di accessori per computer dalle schede sonore Mediavision ai Joystick.... per rispondere al meglio alle Vostre esigenze.

CD ROM IMPORTAZIONE

Server Distributori unici in Italia

L. 79.000

7TH GUEST	133.000
CIGA WINDOWS SHAREWARE	50.000
CD ROM PARADISE in italiano	60.000
HACKERS OF AMERICA	50.000
HAM RADIO	50.000
MODEM MADNESS	72.800
NIGHT OWLS 10	70.000
NIGHT OWL GAMES	79.000
NIGHT OWL GRAFIC	72.000
NIGHT OWL WINDOWS	66.300
PARADISE	55.000
PC WINDOWS PARADISE	60.000
SINTEL - 9000 prog.MS DOS	50.000
WIN PARADISE	66.000

CD ROM PROFEXIONAL COLLECTION

CREEPY CRAWLIES	129.000
CUTE'N CUDDLIES	129.000
DINOSAURS	149.000
GROOVES	249.000
IMAGE WAREHOUSE	249.000
LIVING WORLD	249.000
LONDON	99.000
WORLD NEWS 92	179.000

CD ROM - Serie V.M. 18 A.

101 SEX POSITIONS - 1ª parte	99.900
101 SEX POSITIONS - 2ª parte	99.900
BEST OF VIVID	99.900
BUSTIN OUT	99.900
FAO GOLD EROTICS	199.000
GIRLS OF VIVID - 1ª parte	99.900
GIRLS OF VIVID - 2ª parte	99.900
MISTIQUE OF THE ORIENT 1	99.900
RAQUEL RELEASED	99.900
THE LEGENT OF THE KAMASUTRA	99.900

Per questioni di spazio non possiamo elencare tutti i titoli disponibili. Richiedete il listino, Vi sarà spedito.

CD ROM - Serie Games

7TH GUEST DE LUXE	199.000
CYBER WORLD	99.000
DAY OF THE TENTACLE	149.000
E.S.S. MEGA	149.000
FASCINATIONS	149.000
LOOM	149.000
PUTT PUTT	Telefonare
QUEST E FUN	149.000
REBEL ASSAULT	149.000
THE HOUND OF BASKERVILLES	149.000
TFX	119.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
TORNADO	109.900

Il protagonista si sveglia in un mondo invaso da insoli alieni

L. 129.000

VARIE

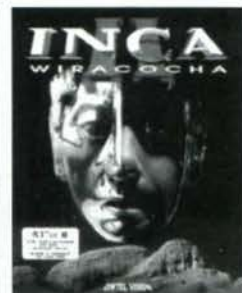
	PC
A TRAIN	99.900
A LINE IN THE SAND	99.900
ALONE IN THE DARK	109.900
ALONE IN THE DARK 2°	139.900
BATTLECHESS 4000	99.900
BIRDS OF PREY	109.900
BUSH BUCK	89.900
BUZZ ALDRIN	99.900
CAR AND DRIVER	89.900
DOUBLE DRAGON III	49.900
DRACULA	89.900
DYNA BLASTER	79.900
ELVIRA II	89.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900
EXTASY	69.900
GRAND SLAM BRIDGE II	99.900
GOBLII INS 2	79.900
GOBLII INS 3	109.900
HARPOON	89.900
INDIANA JONES	99.900
KGB	89.900
LEMMINGS DOUBLE PACH	79.900
LETHAL WEAPON	59.900
LOST IN TIME	129.900
PATRIOT	109.900
POWER MONGER	69.900
PRINCE OF PERSIA 1&2	99.900
ROME AD 92	89.900
SIM ANT	89.900
SPACE QUEST IV	119.900
SPACE QUEST V	119.900
STUNT ISLAND	129.900
SYNDICATE	89.900

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

Labirinti, trabocchetti, incontri fatali quando si è soli nelle tenebre...

PC **L. 139.900**

Cattura anche tu il "GIOIELLO DEL MONDO" nascosto nel labirinto...

Amiga **L. 109.900**

La seconda parte della grande saga etno-fantascientifica.

PC **L. 119.900**

THE ANCIENT WAR OF WAR IN THE SKY	129.900
THE DAGGER OF AMON RA	99.900
THE MEROES OF THE 357 TH	69.900
THE TWO TOWERS (LORD OF RING II)	89.900
UTOPIA	69.900
WEEN	89.900
WWF	49.900
WING COMMANDER	Telefonare
WING COMMANDER 2	89.900

Un complemento indispensabile per la serie Strike Commander.

TACTICAL OPERATIONS
PC **L. 69.900**

DATA DISKS

	PC
ACES OF PACIFIC WW II 1946	59.900
A TRAIN CONSTRUCTION SET	39.900
COMANCHE - MAX OVER KILL MISSION DISK	79.900
FALCON 3.0 D. DISK	69.900
GUNSHIP 2000 D. DISK	89.900
JETFIGHTER II OPERATION STORM	69.900
PRIVATEER SPEECH ACCESSORY	73.900
RED BARON MISSION BUILDER	79.900
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	79.900
STRIKE COMANDER TACTICAL OPERATIONS	69.900
THE BARDS TALE CONSTRUCTION SET	89.900
WING COMMANDER SPECIAL OPERATIONS 1	49.900
WING COMMANDER SPEECH PACK	49.900
X WING IMPERIAL PURSUIT	79.900

SIMULAZIONE

	PC	AMIGA
AIR BUCKS	79.900	69.900
AIR WARRIOR 2	99.900	....
ARMORED FIST	Telefonare	
BATTLE ISLE '93	69.900	....
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	....
BLUE FORCE	99.900	....
CHESS MANIAC	139.900	....
CHESS MASTER 4000 TURBO (Windows)	89.900	....
CIVILIZATION (amiga 1200)	....	99.900
CLASH OF STEEL	119.900	....
DELTA	Telefonare	
DOGFIGHT	119.900	99.900
ELITE II - FRONTIER	99.900	79.900
F117 A	....	109.900
GABRIEL KNIGHT	Telefonare	
HARRIER SUPER VGA	109.900	....
INTERNATIONAL OPEN GOLF	69.900	....
JACK THE RIPPER	Telefonare	
KING MAKER	Telefonare	
KING'S QUEST VI	109.900	....
LANDS OF LORE	99.900	....
LEISURE SUIT LARRY V	99.900	....
MAELSTROM	99.900	....
MIGHT & MAGIC V	129.900	....
N.F.L. 94	Telefonare	
NAPOLEONICS	79.900	....
NFL FOOTBALL	119.900	....
PIRATES GOLD	139.900	....
RED CRYSTAL	Telefonare	
SIM FARM	89.900	....
SIM LIFE (amiga 1200)	89.900	....
SIMON THE SORCERERS	99.900	89.900
SPACE QUEST V	109.900	....
STAR REACH	Telefonare	
STARLORD	Telefonare	
SUBWARS	139.900	....
T.F.X.	109.900	....
TORNADO	99.900	....
TWILIGHT 2000	....	79.900
YSERBIUS	119.900	....

EL DOM

TECNOLOGIA & TELECOMUNICAZIONE

38100 TRENTO - VIA BRENNERO, 394
TEL. 0461/828600 - FAX 0461/828622
Orario negozio dal lunedì al sabato: 9.00/12.00 15.00/19.00

ORDINARE É FACILE

puoi telefonare

0461/828600

spedirci un fax

0461/828622

o compilare e spedire il coupon all'indirizzo indicato

Un servizio a Vostra disposizione per informazioni e ordini 24 ore su 24.

INVIATEMI AL PIÙ PRESTO I PRODOTTI INDICATI SU QUESTO MIO ORDINE
Buono d'ordine da inviare a: EL DOM - VIA BRENNERO, 394 - 38100 TRENTO (TN)

Cognome e Nome
Indirizzo e N. civico
C.A.P. Città e provincia
Prefisso e numero telefonico
Firma (se minorenne di un genitore)

Descrizione | Computer | Prezzo

❑ Spese di spedizione invio ordinario L. 5.
❑ Spese di spedizione invio urgente tramite corriere L. 15.

Totale

❑ Pagherò al postino in contrassegno ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a EL D

Tutti i prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE
PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE
DOOM (Id SOFTWARE)

Il perfezionamento di *Wolfenstein 3D* con una grafica eccezionale, un sonoro coinvolgente e la possibilità di giocare con il modem e in rete: un realismo tale da far venire i capogiri.

GIOCO DI RUOLO
ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE (Origin)

Il GdR ultra-totale. Solo *Ultima VII Part Two* poteva superare *Ultima VII Part One*, e solo Richard Garriot poteva superare Richard Garriot! Un ambiente ricostruito alla perfezione con un alto livello di realismo. Come un romanzo.

SPORT
GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2...*?

STRATEGIA
CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA
RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA
INDY CAR RACING (Virgin)

La ricercatezza nel dettaglio e la bellezza della grafica, nonché il notevole realismo, di questo titolo sono riusciti a scalzare dal suo trono *Formula One Grand Prix* della Microprose.

PICCHIADURO
MORTAL KOMBAT (Virgin)

Questo gioco ha fatto storia sia sui coin-op che su tutte le piattaforme console su cui è stato convertito. Finalmente giunge anche su PC e Amiga: eccezionale sotto tutti gli aspetti.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE
STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO
FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA
POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO
TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME
SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

Si ringrazia Pergioco (Milano) e Newel (Milano).

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

ULTIMA VIII

Negli ultimi dodici mesi, l'unico pensiero di ogni Avatar è stato sicuramente rivolto alla destinazione del nostro eroe, che era stato catturato dal perfido Guardian dopo aver riappacificato Old Sosaria; solo ora scoprirete che l'artiglio del distruttore di mondi, dopo qualche sconfortante parola di commiato, lascia cadere il nostro eroe in una delle tante dimensioni parallele già cadute sotto i colpi del Faccione Rosso: Pagan!

Seguendo l'ormai consolidata tradizione della Origin, in questo nuovo episodio non solo non potrete recuperare il vostro vecchio personaggio di *Ultima 7*, ma non avrete neanche la possibilità di crearne uno scegliendo razza o professione: dovrete infatti accontentarvi del personaggio standard che aspetta solo di essere battezzato (non potete scegliere neanche il sesso, ma del resto con l'elmo indosso!).

Subito dopo aver inserito il nome del vostro alter ego fantasy, verrete gettati senza troppi complimenti sulla spiaggia meridionale di Pagan, dove potrete ammirare la nuova prospettiva grafica studiata da Lord British. Infatti, come è successo per tutti gli altri *Ultima*, l'"engine" grafico è stato completamente ridisegnato e, invece di vedere il mondo dall'alto con una leggera inclinazione pseudo tridimensionale, come in *Ultima 7*, scoprirete che *Pagan* è stato costruito con un efficace sistema 3D isometrico. A dire il vero, alla prima occhiata il nuovo "engine" non si dimostra troppo convincente, soprattutto per chi è abituato ai passati *Ultima*. Tuttavia basta muovere qualche passo tra la vegetazione della spiaggia o per le vie di Tenebrae, la prima città che incontrerete, per essere conquistati da questa interfaccia grafica! L'Avatar, grazie ai numerosi frame di animazione, si muove con una incredibile fluidità nelle otto direzioni principali, e lo scrolling del mondo circostante, anche se un po' scattoso, non fa rimpiangere la grafica monodimensionale e troppo lenta della vecchia Britannia. La nuova interfaccia grafica si rivela ben presto molto più realistica e funzionale di quella precedente per due semplici motivi: prima di tutto, il sistema 3D isometrico, anche se all'inizio si rivela un po' scomodo nei movimenti, non falsa affatto la prospettiva, come invece accadeva con quello a 3/4 di *Ultima 7*; inoltre tutti gli elementi che costruiscono il mondo di Pagan sono stati ingranditi notevolmente, a partire dall'Avatar stesso e dagli altri PnG, che sono decisamente più particolareggiati e ben definiti.

L'avventura inizia con il solito pathos teatrale che contraddistingue i GdR della Origin

Girovagando per Pagan incontrerete una lunga serie di mostri poco amichevoli: se volete sopravvivere, dovrete imparare a maneggiare la spada.

Il sistema di controllo dell'Avatar è rimasto invece praticamente identico: il pulsante destro del mouse controlla i "piedi" del nostro eroe, mentre con il sinistro potrete utilizzare le "mani", per prendere o spostare oggetti, sguainare la spada, aprire porte, ecc. Come nei mondi di Britannia e Serpent Isle, potrete interagire con tutti gli oggetti che vi circondano, come sedie, libri, penne e inchiostro, letti, forzieri, candelabri, cuscini, freccette (potete tirarle contro il bersaglio!), specchi, acqua, sapone, e così via.

A differenza della vecchia interfaccia di controllo, in *Pagan* dovrete però avvicinarvi agli oggetti, prima di prenderli o spostarli. Naturalmente i game designer hanno prestato molta attenzione alla disposizione di porte, oggetti e strade, in modo da permettervi di vedere quasi sempre tutti gli elementi più importanti nonostante alcune aree dello schermo siano nascoste dalla prospettiva: per esempio, troverete pochissime porte sul lato nord o ovest delle abitazioni, e gli oggetti con cui potete interagire, come botti o forzieri, sono posizionati ben lontani dal lato "in ombra" dei muri.

Un'altra novità è data dalla divisione del mondo di Pagan in "sezioni" adiacenti, divise magari da un cancello o dall'entrata di un dungeon, contrariamente a quello che succedeva in *Ultima 7*, in cui tutto il mondo era visualizzato contemporaneamente. Questi due accorgimenti, anche se un po' inusuali per gli Avatar reduci dagli altri capitoli, contribuiscono a velocizzare sensibilmente le passeggiate del nostro eroe che, fatte le debite proporzioni con le macchine in circolazione due anni fa, è molto più veloce del suo "predecessore" di Britannia.

Sonoro K — Grafica K — Gioco K

THIS IS PAGAN, THERE ARE NO HAPPY PEOPLE...

La citazione di Richard Garriot, tratta dalle ormai celeberrime "Quotes" della Origin, descrive correttamente il clima del nuovo mondo che siamo chiamati a esplorare: ricordate il terzo mondo di *Ultima Underworld 2*, il Killorn Keep? Beh, l'atmosfera che si respira a Tenebrae è identica: anche qui il Guardian ha conquistato la popolazione, che è profondamente convinta della bontà del nostro terribile avversario. Come nella Torre Fluttuante di *UW2*, in *Pagan* non ci sono persone felici, né allegri giullari come

PAGAN

Chuckles, né tantomeno fanciulle perdutamente innamorate dell'Avatar o coraggiosi alleati con cui condividere i pericoli dei tetri dungeon.

D'altra parte l'avventura inizia con il solito pathos teatrale che contraddistingue i GdR della Origin, e scoprite subito di essere finiti in un posto poco accogliente: sul molo vicino al vostro approdo forzato la spietata Mordea, Regina di Tenebrae, sta seguendo la decapitazione di Toran, reo di aver messo in discussione il suo potere politico, e a nulla valgono le disperate preghiere della moglie del pover uomo...

Dopo la macabra scena, potrete gironzolare liberamente per Tenebrae, l'unica enorme città di Pagan, divisa in ben tre parti distinte: a ovest troverete le abitazioni delle fasce più povere della popolazione, con al centro la classica taverna malfamata diretta da un ex-marinaio con una gamba sola e una cameriera che porta al fianco una minacciosa spada lunga. Completano l'area l'immancabile armeria, dove potrete acquistare armature e spade, e la casa dell'Esecutrice di Corte, che porta sempre con sé l'ascia bipenne, colpevole di aver decapitato gli avversari politici di Mordea.

In mezzo alle due metà di Tenebrae si erge il Grande Palazzo di Mordea, separato dal resto della città da un profondo fossato e controllato giorno e notte da un numeroso corpo di guardia.

In effetti non c'è una vera distinzione tra il giorno e la notte, a parte quella ufficiale dei cambi di guardia: infatti, come scoprirete dopo qualche esplorazio-

QUATTRO CHIACCHIERE CON RICHARD GARRIOTT

Come avrete intuito leggendo la recensione, *Ultima 8* non è un semplice scenario aggiuntivo per *Ultima 7*, ma presenta numerose novità, alcune gradite, altre un po' meno. Per avere un'idea di quello che vi aspetta, chi interrogare se non il mitico Richard Garriott, il "papà" della mitica saga di Ultima?

Prima di tutto, Richard Garriott ci ha parlato della nuova interfaccia di controllo: "Abbiamo inserito le sequenze 'pseudo arcade' per trasformare il solito cervellotico GdR in una vera esperienza cinematica: l'Avatar di Pagan può camminare, correre, saltare e arrampicarsi dovunque ci sia un appiglio: ad esempio, invece di entrare dalla porta, potete entrare nelle guardiole del Palazzo di Tenebrae arrampicandovi sul passaggio sopraelevato. Certo, anche l'Avatar di *Ultima 7*, grazie all'interfaccia pseudo 3D, avrebbe potuto saltare e arrampicarsi, ma l'intelligenza artificiale non poteva gestire in modo così completo gli altri PnG che lo seguivano nelle sue avventure. D'altra parte, il primo dungeon, quello delle Catacombe del Titano Lithos, è l'unico in cui il giocatore debba superare delle piattaforme 'a tempo', che spariscono nel nulla o si spostano di lato. Per quanto riguarda il combattimento, non si tratta di una semplice sezione arcade, ma anzi il giocatore deve scegliere strategicamente quando attaccare o fuggire, come armarsi o proteggersi, e in definitiva aumenta la "tensione" dell'azione".

Abbiamo poi chiesto al mitico Lord British come mai il numero di PnG sia diminuito improvvisamente: "In *Ultima 8* abbiamo cambiato la struttura del mondo in cui si muove il giocatore: mentre in *Ultima 7* incontravate più di 400 PnG, sull'isola di *Pagan* ne troverete solo 40, escludendo le guardie e i mendicanti. Tuttavia la conversazione con questi 40 Pagani è decisamente più approfondita, dalle 5 alle 10 volte rispetto ai PnG di Britannia o Serpent Isle. Inoltre questi PnG possiedono una IA molto più sviluppata, quindi si rendono conto di come stia progredendo il giocatore rispetto alla trama, e agiscono di conseguenza".

Non abbiamo poi resistito alla tentazione di chiedere cosa ci aspetta in Pagan: "Beh, il gioco è lungo più o meno come il primo *Ultima 7*, anche se però dovrete viaggiare molto di meno! Troverete solo una grande città, Tenebrae, quattro Fortezze (una per ogni Elemento), un villaggio di superstiti Zealan e un certo numero di PnG che vivono da soli, sparsi un po' per tutta l'isola.

Per quanto riguarda i dungeon, l'isola è attraversata da un unico enorme complesso sotterraneo, che però è distinto in otto parti; personalmente preferisco il dungeon del Fuoco, ma anche gli altri riservano delle sorprese davvero interessanti".

Infine abbiamo cercato di strappare qualche anticipazione sui prossimi GdR della Origin: "Probabilmente non uscirà *Ultima 8 Part Two*, e dovrete attendere l'inverno 1995 per vedere *Ultima 9*, in cui sarà ulteriormente sviluppata la flessibilità dei movimenti dell'Avatar. Tuttavia aspetteremo *Ultima 10* (1997, se tutto va bene!) per introdurre negli Ultima una grafica in prima persona alla *UnderWorld*. Inoltre abbiamo in cantiere *Crusader*, in cui il mondo di Ultima si fonde con quello di *Wing Commander*: immaginatevi un gioco fantascientifico in cui ci sono briefing e missioni nello spazio con la grafica di *Ultima 8* (lo stiamo già sognando!, NdR)."

(Sopra) Le piattaforme metteranno a dura prova il nostro Avatar!
(Sotto) La cerimonia di iniziazione a Necromancer...

Il Titano Elementale della Terra: dovrete completare una serie di "compiti" prima di allearvi con Lithos e controllare i poteri di Necromancer.

I dettagli grafici sono curati al limite del fanatismo: lanciado un incantesimo vedrete apparire degli aloni azzurri attorno alle vostre mani.

ULTIMA VIII

Come nelle passate avventure, l'Avatar deve iniziare subito a dare un'occhiata in giro per trovare armi, armature e qualche prezioso alleato. Per darvi una mano, abbiamo preparato le mappe del Palazzo Reale di Tenebrae, dove troverete i primi elementi che vi permetteranno di addentrarvi nell'intricata trama di *Pagan*. Inoltre, giusto per avere un'idea di quello che vi aspetta nei sotterranei, vi proponiamo due tratti di dungeon esplorati a fondo dall'Avatar redazionale!

Sotto questo cuscino con il teschio, troverete la chiave che vi permette di entrare nella stanza privata di Mordea. Prima di entrare, però, aspettate che la Regina vada a pranzo...

L'Armeria del Palazzo è veramente ben fornita: state però attenti alla guardia, perché se si accorge che state rubando, farete una fine...esplosiva! Se avete bisogno di un'armatura, date un'occhiata alla guardiola più a nord...

Nelle guardiole troverete diversi oggetti che possono tornare utili, come armi, pozioni e un paio di Scroll magici, necessari per aprire i forzieri protetti da trappole magiche.

La leva-trappola è, per fortuna, molto meno frequente di altre trappole: azionandola, capovolgerete lo schermo e dovrete muovere il vostro Avatar con i controlli rovesciati.

Nelle Upper Catacombs troverete decine di cadaveri e scheletri: perquisiteli sempre, perché spesso tra i resti umani troverete armi e pozioni.

Una delle trappole più diffuse: questi "bazooka fantasy" lanciano palle di fuoco a intervalli regolari e per evitarle dovrete sincronizzare al meglio i vostri movimenti.

Gli Skeleton Warrior sono degli avversari davvero pericolosi: cercate, quando è possibile, di starne bene alla larga. Se non potete evitarli, potete eliminarli istantaneamente con l'incantesimo Grant Peace.

DUNGEON DEL TITANO DELLA TERRA

Nel mondo di Pagan, l'Avatar può arrampicarsi...

... Darsela a gambe (specie quando è inseguito dagli Skeleton)...

... e, nei momenti di sconforto, può persino ubriacarsi!

Le Catacombs dei Necromancer sono piene di insidie, mostri e tesori.

La Biblioteca di Tenebrae può rivelarsi un'inesauribile fonte di informazioni.

ne, Pagan è stato recentemente sconvolto da una terribile guerra civile tra due fazioni religiose, Zealan e Pagan, ispirate rispettivamente dagli antichi Dei e dal Guardian stesso, che nei due secoli precedenti al vostro arrivo si sono massacrate a vicenda fino a ridurre ai minimi termini la popolazione dell'isola: infatti, in tutto il gioco, incontrerete solo circa 40 PnG (oltre alle guardie o ai mendicanti che non hanno un'"anima" personalizzata).

La sezione a ovest di Tenebrae è invece occupata dalle ville della nobiltà locale, che assomigliano fin troppo a solitarie e tristi fortezze. Troverete pochi edifici interessanti, oltre alla vasta biblioteca curata dall'umile scolaro Bentic, che forse potrà suggerirvi un metodo per ritornare a Britannia o, meglio ancora, sulla Terra stessa. Tuttavia, anche solo per tentare di raggiungere il fedele Lord British, dovrete imparare a controllare la magia di Pagan.

ARS MAGICA

Insieme al resto dell'equipaggiamento, nel naufragio avete perso anche il vostro prezioso Libro Magico, che nelle ultime due avventure vi aveva permesso di lanciare gli incantesimi degli Otto Cerchi. Esplorando avidamente la libreria di Bentic, scoprirete che nel misterioso mondo di Pagan esistono ben quattro Scuole di Magia, una per ogni Elemento: i Necromancer, ispirati dalla Terra, controllano il debole confine che separa la vita dalla morte, mentre i Sorcerer, grazie ai poteri loro conferiti dal Fuoco, possono evocare fiamme viventi o mortali Fire Ball; i seguaci della Scuola di Tempestry si affidano completamente all'Acqua, infine gli Adepti della Theurgy sfruttano la potenza dell'Aria. Ognuna di queste quattro Scuole è direttamente collegata con uno dei quattro Titani di Pagan, esseri divini che rappresentano la forma terrena degli spiriti elementali. Gli incantesimi vengono preparati e lanciati in un modo diverso per ogni Scuola. Per esempio, un Necromancer deve mettere i reagenti magici in un comune sacchetto, quindi, sussurrando le sillabe arcane (curiosamente uguali a quelle di Britannia), deve utilizzare una Chiave Magica per trasformare i reagenti in un piccolo amuleto: quando poi dovrà lanciare l'incantesimo, gli basterà utilizzare l'amuleto per scatenare l'incantesimo preparato in precedenza. Ogni Scuola dispone di una decina di incantesimi caratteristici "in tema" con l'Elemento abbinato: per esempio, un Theurgist può lanciare Hear Truth, che obbliga qualsiasi PnG a rivelare la verità,

IL NUOVO GRIMOIRE

La prima Scuola di Magia che conoscerete è quella ispirata al Titano della Terra, la Necromanzia. Questa scienza si basa sullo studio della vita in rapporto con la morte e sfrutta reagenti davvero macabri, come Sangue, Ossa o una particolare mistura di terra e BlackRock. Il rituale di creazione degli incantesimi non è troppo complesso: bisogna mettere gli ingredienti necessari per creare lo spell in un sacchetto, che poi deve essere "toccato" da una chiave magica.

MASK OF DEATH: con questo incantesimo, che crea un suicidio illusorio, potrete ingannare i vostri nemici più pericolosi fingendovi morti. Gli avversari che vi hanno visto stramazzare per terra non vi daranno più fastidio.

CALL QUAKE: cosa c'è di più utile che un terremoto fai-da-te per stordire diversi nemici contemporaneamente?

DEATH SPEAK: grazie a questo incantesimo potrete parlare con le anime dei morti; tuttavia otterrete delle risposte coerenti solo da chi si è preparato prima del trapasso a questo rituale.

ROCK FLESH: se non disponete di una buona armatura, potrete trasformare la vostra stessa pelle in roccia adamantina.

SUMMON DEAD: vi permette di evocare uno Skeleton Warrior che vi aiuterà a combattere i nemici pronti a massacrarvi.

OPEN GROUND: un vero e proprio apriscatole magico che vi permette di attraversare muri e pareti di montagne.

CREATE GOLEM: se lanciato su un po' di argilla, permette di evocare un gigantesco Golem di terra che eseguirà semplici ordini, come, "aprire, "seguire" o attaccare"

WITHSTAND DEATH: se sarete abbastanza potenti da lanciare questo incredibile incantesimo; potrete sfidare la morte stessa, anche se solo per una volta.

GRANT PEACE: con questo incantesimo avrete buone possibilità di uccidere un non-morto senza troppi problemi.

Un tipico esempio dei rompicapi che incontrerete nelle Upper Catacombs: solo una delle leve apre la gabbia, mentre le altre ve ne combinano di tutti i colori!

Potrebbe mancare la classica Taverna, con tanto di oste-pirata? In Tenebrae purtroppo troverete solo una quindicina di PnG.

Sul molo di Tenebrae assisterete alla prima "scena animata" dell'avventura: il povero Toran sta per essere decapitato per motivi politici...

un Sorcerer è in grado di utilizzare l'Armour Fire, mentre un Necromancer può parlare con i morti grazie al Death Speak (ex-Seance, NdR).

Esiste una quinta arte magica "underground", studiata sull'isola da un solo mago che, tra l'altro, si rivelerà essere uno dei pochi alleati di questo crudele mondo. Per quanto riguarda gli incantesimi delle altre quattro scuole, dovrete impazzire nei dungeon per imparare le formule sulla vostra stessa pelle!

L'AVATAR COME SUPER MARIO?

Per poter lasciare questo incredibile mondo, dovrete incontrare tutti e quattro i Titani degli Elementi, che naturalmente abitano nei posti più assurdi e irraggiungibili di Pagan. Il primo Titano che dovrete incontrare è Lithos, Signore della Terra: prima di arrivare al cospetto del semodio, dovrete però attraversare un gigantesco complesso di Catacombe Sotterranee che sembrano davvero infinite. Questo enorme dungeon sembra fatto apposta per disorientare gli Avatar che, in *Ultima 7*, avevano trovato solo delle ridicole gallerie abbastanza semplici. Oltre alla grandezza del dungeon, scoprirete che il nostro Avatar, se vuole fuggire da Pagan, deve imparare a destreggiarsi tra pedane fantasma, che spariscono ogni cinque o sei secondi, pedane mobili, da raggiungere saltando al momento giusto, e altre incredibili trappole che sembrano decisamente più adatte a giochi di piattaforme alla *Super Mario*: infatti il nostro eroe, se da una parte dovrà affrontare l'avventura di Pagan da solo, senza nessun PnG al suo fianco, come gli indimenticabili Iolo o Dupré, potrà però contare su una maggiore libertà di movimento. Può saltare, correre, avanzare normalmente o "prudentemente" di un passo per volta, oppure arrampicarsi sui muri come un ninja. All'inizio questa novità lascerà l'amaro in bocca a molti fan della saga, anche perché difficilmente qualcuno avrebbe potuto pensare che l'eroe di Britannia dovesse imparare a saltare a destra e manca, evitando campi di forza o palle appuntite rotanti come in un arcade; oltretutto l'interfaccia di gioco, per i suoi stessi limiti, non è abbastanza veloce per rispondere immediatamente ai vostri comandi, quindi il giocatore-tipo di *Ultima* si sentirà disorientato e, a volte, anche un po' frustrato. Tuttavia dopo qualche ora di gioco, anche se continuerete a cadere dalla piattaforme, scoprirete che a differenza di *Super Mario*, qualsiasi ostacolo del dungeon, soprattutto quelli più difficili, deve essere superato più con il ragionamento che con la velocità vera e propria.

Lo stesso discorso vale per i combattimenti, che ora sono gestiti direttamente dal giocatore: quando incontrate un nemico, non potete più delegare al computer l'onere (o l'onore?) di massacrare il vostro nemico, affidandovi solo alle caratteristiche dell'Avatar, come esperienza, forza o livello dell'armatura, ma dovrete decidere quando attaccare (sempre via mouse) o spostarvi, oppure quando vi conviene ritirarvi. All'inizio, sia per la vostra inesperienza sia per la nuova interfaccia di combattimento, rischierete di farvi macellare anche dagli zombie, ma con un po' di pratica (e qualche imprecazione) alla fine riuscirete a difendervi abbastanza bene.

Il team di Lord British non si smentisce neanche con l'ottavo capitolo di questa epica saga, che non è una semplice "riproposta" del vecchio sistema, ma una vera e propria rivoluzione, che probabilmente conquisterà - dopo qualche ora di gioco - tutti gli Avatar reduci da *Ultima 7*. Insomma, il solito capolavoro!

Paolo Paglianti

Per fuggire da Pagan dovrete allearvi con i quattro Titani degli Elementi, cercando di accontentare le loro richieste.

Genere GdR
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Origin

- Un altro GdR definitivo della Origin
- Aggiunge una nuova dimensione alle peripezie dell'Avatar
- Grafica migliorata sotto diversi punti di vista

- Le sequenze semi-arcade sono un po' frustranti
- Abbastanza originale e rivoluzionario da disorientare gli Avatar di vecchia data.

Versione PC

Tempi duri per i 386, perché Pagan è il primo gioco "486 & Pentium only"! Anche se in teoria è possibile giocare una versione molto spogliata sui 386, vi consigliamo di avventurarvi per questo nuovo mondo della Origin solo se avete almeno un 486 a 33 MHz, perché già sui 486sx a 25 MHz risulta fin troppo lento, soprattutto nei combattimenti in tempo reale. Per quanto riguarda la memoria, dovrete disporre di almeno 4 MB; tuttavia per sfruttare al massimo il gioco, è meglio avere ben 8 MB. Lo spazio necessario su hard disk aumenta ad ogni Ultima, e stavolta dovrete liberare ben 35 MB! Per quanto riguarda le schede, per la grafica basta una semplice VGA (meglio se veloce...), mentre per il sonoro avrete una vasta scelta, che comprende AdLib, SoundBlaster (normale e Pro), General MIDI e Roland Sound Canvas. Per fortuna la Origin ha eliminato il manager di memoria interna (il tanto criticato Voodoo System), e ora potrete utilizzare lo SmartDrive per velocizzare caricamenti e salvataggi. Il gioco assicura la compatibilità solo con il Doublespace.

Gli Avatar di mezzo mondo non aspettavano altro: un mondo inesplorato, una nuova dimensione grafica e una rinnovata interfaccia di controllo. Ma ne sarà valsa la pena? Beh, all'inizio ero molto dubbioso, perché alcune novità, soprattutto il sistema di combattimento e le varie prove "semi-arcade" dei dungeon, mi convincevano davvero poco. Tuttavia, dopo qualche sessione segnata da un vago senso di smarrimento e un po' di frustrazione, la nuova interfaccia ha dimostrato i suoi numerosi lati positivi: in fondo si tratta di adattarsi a qualche piattaforma e al nuovo stile di combattimento, anche se rimane comunque un po' di amaro in bocca quando l'Avatar cade negli abissi marini perché premete troppo tardi i due pulsanti del mouse per farlo saltare. La nuova interfaccia grafica è semplicemente stupenda e anche il sonoro non è da meno; in particolare le musiche per General MIDI sono davvero sconvolgenti Anche se rispetto ad *Ultima 7* il numero di PnG del gioco è fortemente diminuito, scoprirete presto che l'interazione è molto più accurata e profonda. La Origin, per fortuna, non delude le aspettative degli Avatar, che però dovranno abituarsi alla nuova interfaccia di controllo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

nota bene NB

Se siete degli amanti di GdR fantasy su computer, non potete certo perdervi gli ultimi episodi della saga di Lord British: in *Ultima 7 - Black Gate* dovrete sfidare per la prima volta il Guardian "in casa", tra i verdi prati di Britannia, mentre in *Ultima 7 Part Two - Serpent Isle* andrete in territorio neutro fino a Old Sosaria. Entrambi questi giochi sfruttano un'interfaccia grafica simile a quella di *Pagan*, anche se decisamente più sproporzionata, e hanno una trama da vero romanzo fantasy. Imperdibili! *Ultima Underworld 2*, anche se legato alla mortale lotta tra Avatar e Guardian, vi permette invece di vedere i dungeon di ben nove dimensioni alternative in 3D a 360°, con un'interfaccia di gioco e una profondità che hanno pochi rivali.

VENDITA PER CORRISPONDENZA • PER MOTIVI DI SPAZIO PRESENTIAMO UN ELENCO PARZIALE TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO
I PREZZI, IN MIGLIAIA DI LIRE, SONO IVA COMPRESA • PUNTO VENDITA A COMO IN VIA BENZI 18: APERTO ANCHE AL SABATO!

SOFTMAIL CARD: BOARDING NOW!!

SOFT MAIL

SoftMail é informazione, assortimento, servizio di qualità: ma non solo per la simulazione di volo! Giochi di ruolo, strategici, avventure, RPG, hint books ed accessori sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!

PER IL TUO TEMPO LIBERO, AFFIDATI AI VERI PROFESSIONISTI. DAL 1984 IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO E' IL NOSTRO MESTIERE!

...GET ON BOARD WITH SOFTMAIL!

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!
* = MANUALE IN ITALIANO
° = VERSIONE ITALIANA
IN ROSSO = NON SCONTABILE

Con un ordine di almeno Lit.300.000 ricevi l'esclusiva On Board Card di SoftMail.
Dal prossimo ordine potrai subito usufruire dei numerosissimi vantaggi:

- ★ Sconto del 10% sui prezzi di listino (non cumulabile con altre offerte o con BARGAIN)
- ★ Bollettino informativo bimestrale On Board con le ultime novità selezionate da SoftMail ed il "BARGAIN COUNTER", ovvero l'angolo delle offertissime e delle proposte esclusive
- ★ Presentazione in anteprima ai soci di nuove iniziative
- ★ Priorità nell'evasione degli ordini
- ★ Nessun obbligo di acquisto

In più, con la On Board Card riceverai anche un simpatico omaggio!

VIENI A TROVARCI AD ABACUS (FIERA DI MILANO) DAL 5 AL 9 MAGGIO: TI ASPETTIAMO CON LE ULTIME NOVITA' E I PREZZI-FIERA !

PARTECIPA ANCHE TU AL TORNEO DI FLIGHT SIMULATOR 5!!

HINT BOOKS

- 85 ADD: EYE OF THE BEHOLDER III 25
- 15 FLIGHT SIMULATOR 5 GUIDE 49
- 85 FS4: TECNICHE AVANZATE 38
- 81 F15 STRIKE EAGLE III 49
  CONTIENE DISCO UPGRADE E 7 MISSIONI
- 27 LEMMINGS COMPANION 39,5
- 92 MIGHT & MAGIC COMPENDIUM 39
- 99 PRIVATEER PLAYTESTER 39
- 59 RETURN TO ZORK ADV. GUIDE 35
- 21 ULTIMA VIII: PAGAN .....TEL.
- 55 X-WING OFF. STRATEGY GUIDE 35
- 11 7TH GUEST OFFICIAL BOOK 35

MS/DOS

- 87 ACES OVER EUROPE 110
  DYNAMIX • SIMULAZ • 386/25 DX, 4MB, VGA, DOS 5, HD
- 16 ACROSS THE RHINE .....TEL.
  MICROPROSE • STRATEGICO
- 83 AIR COMBAT CLASSICS 129
  LUCASFILM • RACCOLTA
- 95 ALONE IN THE DARK II (°) 129,9
  INFOGRAMES • GIOCO DI RUOLO

SOFTMAIL E' ANCHE: ATP CD & USA A PREZZI DA UPGRADE!

Da oggi non c'è più bisogno di imparare a memoria i comandi del simulatore che preferisci! Infatti applicando sulla tastiera il template adatto hai subito a portata di mano la descrizione di tutti i comandi!

KEYBOARD COMMANDER TEMPLATES:

- Incrementano il realismo!
- Migliorano la giocabilità!
- Comprendono tutti i comandi
- Compatibili con le tastiere AT-101 (con i tasti funzione in alto)

GIA' DISPONIBILI PER:
Falcon 3.0/3.01, MiG-29, Tornado, F15 Strike Eagle II o III, X-Wing, Privateer, SVGA Harrier, Strike Commander, Comanche, Gunship 2000, Aces of the Pacific, Secret Weapons of the Luftwaffe, B17, Flight Simulator 4 o 5, A.T.P., F117, Jetfighter I o II, C.Y. Air Combat, A10 Tank Killer, Megafortress

...E NE ARRIVERANNO MOLTI ALTRI ANCORA!!

- 5609 BLACK STONE 25
  APOGEE • SHAREWARE • PRIMO EPISODIO
- 5511 CHESSMASTER 4000 TURBO 89,9
  THE SOFTWARE TOOLWORKS • DA TAVOLO
- 5567 DOOM 25
  APOGEE • SHAREWARE • PRIMO EPISODIO SU TRE- 386, 4MB RAM, VGA, 5MBHDISK
- 5512 EARTH INVASION 89
  3DI PRODUCTIONS • ARCADE • 386, WINDOWS 3.1, DOS 5, 4MB, SB
- 3759 FALCON 3.0: ART OF KILL 99
  SPECTRUM HOLOBYTE • CORSO DI COMBATTIMENTO MULTIMEDIALE, RICHIESE LETTORE VHS NTSC
- 5386 FALCON 3.0: F/A HORNET 89
  SPECTRUM HOLOBYTE • DISCO AGG.VO
- 5201 FLIGHT LIGHT (*) .....TEL.
  SUBLOGIC • SIMULAZIONE • 640KB, DOS 5, HD, MCGA/EGA/VGA SUPPORTA SB, ADLIB
- 5276 FS5: WASHINGTON DC 89
  MALLARD • DISCO AGG.VO

ABBIAMO TUTTI GLI SCENARI ED I PRODOTTI AGGIUNTIVI PER FS5!!

- 5488 GETTYSBURG WIN 99
  SWFTE • STRATEGICO • RICH WINDOWS 3.1
- 5301 HANNA & BARBERA ANIM. W. (*) .....TEL.
  EMPIRE • GRAFICA E ANIMAZIONE
- 5264 HARPOON II .....TEL.
  THREE-SIXTY • STRATEGICO

DAL NOSTRO LISTINO SHAREWARE

FS5: *il primo dischetto dedicato al nuovo simulatore MicroSoft*
REBEL ASSAULT: *cheatmode & trainer*
X-WING: *mission designer kit, editor di piloti ed astronavi, nuovi pianeti, ecc.*
PRIVATEER: *nuovi astronavi e piloti, editor per crediti piloti, astronavi, numero di missioni e missili, ecc.*
ATP REV. D UTILITIES 3.03: *editor di carriere, logbook, flight planner, ecc.*
ART VOICES 3.01: *modifica le comunicazioni ATC/ATIS con la tua voce*

A LIT.15.000 CADAUNO!
RICHIEDI L'ELENCO COMPLETO!

- 5485 QUEST FOR GLORY IV 119,9
  SIERRA ON-LINE • AVVENTURA
- 5303 SAM & MAX HIT THE ROAD (°) 139
  ELECTRONIC ARTS • AVVENTURA
- 5635 SCENERY ITALY 1.2 (°) 120
  VIRTUALI • DISCO AGG.VO • 286/16, 640KB, FS4.0B E ASSD OPPURE FS5 E 4MB
- 5636 SCENERY ITALY 1.2 UPGRADE .....TEL.

CARRIERS AT WAR II LIT.115.000
FLEET DEFENDER LIT.105.000
QUARTERPOLE LIT.79.000

- 5554 IN EXTREMIS (°) 109,9
  DELPHINE • AVV. • 386, 2MB, 15MB HD, VGA
- 5358 INDY CAR RACING 99
  VIRGIN • SPORTIVO
- 5632 INNOCENT 69,9
  PSYGNOSIS • AVV. • 1MB,18MB HD,VGA
- 5265 LEISURE SUIT LARRY VI 139,9
  SIERRA ON-LINE • AVVENTURA

LINKS 386 & SCENARI: TELEFONARE

- 5328 MERLIN HELICOPTER CHALLENGE 29
  DIGITAL INTEGRATION • SIMULAZIONE
- 5371 METAL & LACE VM 13 119
  MEGATECH • ARCADE/AVV. • 386, VGA, DOS 3.3, 640KB, 15MB SU HD
- 5408 METAL & LACE VM 18 10
- 5266 PACIFIC STRIKE .....TEL.
  ORIGIN • SIMULAZIONE
- 5285 PC AEREO (°) 149,9
  MARTECH • EDUCATIVI • 386, DOS 3.3, 560KB RAM, 3MB HARD DISK, EGA/VGA
- 5268 POLICE QUEST IV 119,9
  SIERRA ON-LINE • AVVENTURA
- 5302 PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 55
  ORIGIN • DISCO AGG.VO
- 5606 QUARTERPOLE 79
  MICROLEAGUE • SPORTIVO • VGA, 640K, HARD DISK, 386, DOS 5
- 5604 SEAWOLF SSN-21 .....TEL.
  EA • SIMULAZIONE SOTTOMARINI
- 5546 SEXY TV SHOW (°) 99
  DYNABYTE • XXX INTERAT VM 18 • VGA, SB
- 5325 SUBWAR 2050 119
  MICROPROSE • SIMULAZIONE
- 3011 SIM CITY 2000 (*) 129
  MAXIS • STRATEGICO • 386, DOS 3.3, 4MB RAM, HARD DISK, MOUSE, EXT.VGA
- 5634 SIM CITY 2000: GREAT DISASTER .....TEL.
- 5278 TFX (°) 119,9
  OCEAN • SIMULAZIONE • 386 33 MHZ/2MB RAM/12 16 MB HD/VGA256
- 5272 TIE FIGHTER .....TEL.
  ELECTRONIC ARTS • AVVENTURA
- 5327 TORNADO: MISSION DESIGNER 59,9
- 5326 TORNADO: OP. DESERT STORM 59,9
  DIGITAL INTEGRATION • DISCHI AGG.VI
- 5321 ULTIMA VIII: PAGAN & SPEECH .....TEL.
- 5551 UNNECESSARY ROUGHNESS 85
  ACCOLADE • SPORTIVO
- 5275 VICTORY AT SEA .....TEL.
  ELECTRONIC ARTS • STRATEGICO
- 5195 X-WING MISSION 2 59
- 5617 1942: THE PACIFIC AIR WAR .....TEL.
  MICROPROSE • SIMULAZIONE

MICROCOSM

CHAOS CONTINUUM

DAEMONSGATE

MARK OF ZARA

L.A. STRIPPER

- 5469 A.S.P. ADVANTAGE 39
  A.S.P. • IL MEGLIO DELLO SHAREWARE 93 DALLA ASSOCIATION SHAREWARE PROF.
- 5613 A LINE IN THE SAND 99
  EDUQUEST • INFO INTERATTIVE • 286, VGA, 1.5 MB-TUTTO SUI MARINES
- 5377 ADD: FANTASY EMPIRES 89,9
  S.S.I. • GIOCO DI RUOLO
- 4807 AIR TRANSPORT PILOT ITALIANO .....TEL.
  SUBLOGIC • SIMULAZIONE • CONTIENE ANCHE USA EAST & USA WEST
- 5545 C.H.A.O.S. CONTINUUM 99
  CREATIVE MEDIA • RPG • 486/25, 8MB

COREL PRO PHOTO CD: 65.000 CAD.

- 5400 DAEMONSGATE 99
  GOLDEN TRIAD • GIOCO DI RUOLO
- 5503 DESIGNER FONTS FOR WINDOWS 69
  SOFTFORUM • UTILITY • OLTRE 400 FONTS TRUETYPE E POSTSCRIPT
- 5564 DRAGON KNIGHT III .....TEL.
  MEGA TECH • AVVENTURA
- 0575 DRAGON'S LAIR .....TEL.
  SULLIVAN BLUTH INC. • ARCADE/AVV.
- 5320 FLIGHT-SIM TOOLKIT 109
  DOMARK • UTILITY
- 5520 FONT AXCESS FOR WINDOWS 35
  QUANTUM AXCESS • OLTRE 1300 FONTS TRUE TYPE PER WINDOWS
- 5428 GABRIEL KNIGHT .....TEL.
  SIERRA ON-LINE • ARCADE/AVV. • CON SOTTOTITOLI PARLATO INGLESE
- 5505 GAMES COLLECTIONS 49
  SOFTWARE VAULT • RACCOLTA • IMMENSA RACCOLTA GIOGHI SHAREWARE
- 5296 GEEKWAD GAMES 85
  TSUNAMI • RACCOLTA • 386/25, DOS 5, 640KB, HD, MOUSE, VGA/256, NO->MCGA
- 5624 GREAT NAVAL BATTLES II .....TEL.
  S.S.I. • STRATEGICO
- 5619 GUARDIAN OF FLEET .....TEL.
  AEGIS • SIMULAZIONE
- 5359 INCA II 129
  TOMAHAWK • ARCADE/AVV.
- 5571 JUST FONTS 45
  DIGITAL TOUR • FONTS AGGIUNTIVE • 640K RAM, HARD DISK, VGA
- 5572 KEY FONTS PRO 75
  SOFTKEY • FONTS AGGIUNTIVE PC & MAC

KODAK PHOTO CD A SOLE 49.000!!

- 5265 LEISURE SUIT LARRY VI 119,9
  SIERRA ON-LINE • AVVENTURA • CON SOTTOTITOLI PARLATO INGLESE
- 5161 MAD DOG MCCREE 99
  AMERICAN LASER GAMES • ARCADE
- 5544 MAGIC DEATH: VIRTUAL MURDER 2 115
  CREATIVE MMEDIA • GIOCO DI RUOLO • 386SX, 4MB, 500K HARD DISK, SVGA 512K
- 5559 MICROCOSM LIMITED EDITION (*) 129
  PSYGNOSIS • AVV. • 2CD, 386, 4MB
- 5570 MULTIMEDIA AUDIO COLL. 55
  MULTIMEDIA PRODUCTS • MUSICA • 386SX, 2MB RAM, WIN 3.1, VGA
- 5560 MYST .....TEL.
  BRODERBUND • GIOCO DI RUOLO
- 5516 OCEANS BELOW 49
  THE SOFTWARE TOOLWORKS • UTILITY
- 5615 PC SIG WORLD OF GAMES 49
  PC SIG • RACCOLTA • DOS 3.1, VGA
- 5510 QUANTUM GATE 149
  MEDIA VISION • RPG • 486/20, 8MB, SVGA 640X480, DOS 5, WIN 3.1, 10MB HD
- 5413 REBEL ASSAULT 119
  LUCASFILM • ARCADE/STRAT.
- 5303 SAM & MAX HIT THE ROAD .....TEL.
  ELECTRONIC ARTS • AVVENTURA
- 5517 SOUNDS OF MULTIMEDIA 65
  MICROFORUM • MUSICA
- 5555 SPACE ENCYCLOPEDIA (*) 139
  ANDROMEDA INTERACTIVE • EDUCATIVI • 386 16MHZ/1MB RAM/10MB HD
- 4247 STRIKE COMMANDER 129
  ORIGIN • SIMULAZIONE
- 5547 STRIKER "LA FUGA" 129
  DYNABYTE • AVVENTURA • WINDOWS 3.1, VGA 640X480, MPC COMPLETAMENTE IN ITALIANO!!!
- 5186 SUPER GAMES FOR DOS 39
  GROUPWARE • RACCOLTA
- 5203 SUPER GAMES WINDOWS VOL.2 35
  GROUPWARE • RACCOLTA
- 5602 TEMPRA ACCESS 30
  TEMPRA • LETTORE DI PHOTO CD
- 5278 TFX - TACTICAL FIGHTER 110
  OCEAN • SIMULAZIONE
- 5508 THE CYBERPLASM FORMULA 99
  SANCTUARY WOODS • AVVENTURA • 386SX, 4MB, WIN 3.1, SVGA, HARD DISK
- 5279 THE LAWNMOWER MAN .....TEL.
  STORM • AVVENTURA • 386, 2MB RAM, VGA 256 COL., SOUNDBLASTER
- 5523 THE SOLUTION CD 69
  MICROFORUM • CONSIGLI & MAPPE • 386, VGA, HD, 1MB, DOS 5, MOUSE • SOLUZIONI PER OLRE 200 GIOCHI + 20 DEMO
- 5574 THE WORLD OF TRAINS 65
  DIGITAL TOURS • FOTO DI TRENI
- 5145 TORNADO 109,9
  SPECTRUM HOLOBYTE • SIMULAZIONE
- 2669 UFO FOR WINDOWS 99
  SOFTW. MKT • INFORMAZIONI INTERATTIVE • WINDOWS 3.1, 2MB, 1MB HD, VGA 256
- 5562 UNDER A KILLING MOON .....TEL.
  ACCESS • GIOCO DI RUOLO
- 5573 VIRTUAL 3D 4
  MICRO MAGIC • GRAFICA • VGA
- 5556 WAY COOL WINDOWS 3
  QUANTUM AXCESS • UTILITY • PIU' DI 300 GIOCHI PER WINDOWS
- 5561 WHO SHOT JOHNNY ROCK? .....TEL.
  A.L.G. • IL SEGUITO DI MAD DOG
- 3405 WOLFPACK 89,
  NOVA LOGIC • SIMULAZIONE • 286, 2MB RAM, DOS 3.2+, VGA 256 COL.
- 5379 WORLD TRAVELER .....TEL.
  CHESTNUT • INFORMAZIONI INTERATTIVE
- 5563 11TH HOUR .....TEL.
  VIRGIN GAMES • SEGUITO DI 7TH GUEST
- 4811 7TH GUEST 12
  VIRGIN • AVVENTURA • 386DX, 2MB, SVGA, DOS 5, 150K TR, AUD, MOUSE, HD

CD ROM ADULT ONLY

- 5230 ADULT CD SAMPLER 2
  PC INFO • DIMOSTRATIVI XXX VM 18
- 5461 AMOROUS ASIAN GIRLS 8
  XCD • 386, 4MB, 2MB HD, WIN 3.1
- 3851 BETRAYAL QUICKTIME 11
  STARWARE • 386/20, WIN 3.1, 4MB RAM
- 5584 BODYCELLO SAMPLER 2
  BODYCELLO • FOTO E DEMO INTERATTIVI
- 5502 BROTHEL XXX 6
  SOFTFORUM
- 5578 CAMP DOUBLE DD 6
  XTC • 386 DX20, 2MB RAM, 540K, DOS 5, 2MB EMS, VGA
- 5558 COLLEGE GIRLS 7
  XCD • 386, 4MB RAM, 2MB HD, WIN 3.1
- 5581 DIGITAL SEDUCTION 7
  XTC • 386 DX20, 2MB RAM, 540K, DOS 5, 2MB EMS, VGA
- 5582 INSATIABLE 5
  NEW MACHINE • 386, DOS 5, WIN 3.1
- 5506 L.A. STRIPPERS 4
  PERFECT 10 • 386/25, 2MB EMS, VGA 1M
- 5398 LEGENDS OF PORN II 8
  NEW MACHINE
- 5608 MARK OF ZARA 9
  STARWARE
- 5393 SEYMORE BUTTS 11
  NEW MACHINE • 386, DOS 5, WIN 3.1, SB
- 5580 THE DEVIL IN MISS JONES 8
  INTERACTIVE • VGA 256, WIN 3.1
- 5579 TOPLESS DANCERS 8
  PC COMPONET • 386/25, 4MB, VGA 1MB
- 5607 UROTSUKIDOJI: LEGEND OF OVERFIEND 8
  NEW MACHINE • 386/25, DOS 5.0, WIN 3.
- 5583 WEEKEND AT ERNIES 8
  XTC • 386 DX20, 4MB, 540K, DOS 5, VGA
- 5557 3D DARLINGS 7
  XCD • DOS 3.0, VGA 256, IL PRIMO CD CO OCCHIALI ED IMMAGINI 3D!

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI
PREZZI E CARATTERISTICHE TECNICHE SONO FORNITI DAI PRODUTTORI E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
Sì, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

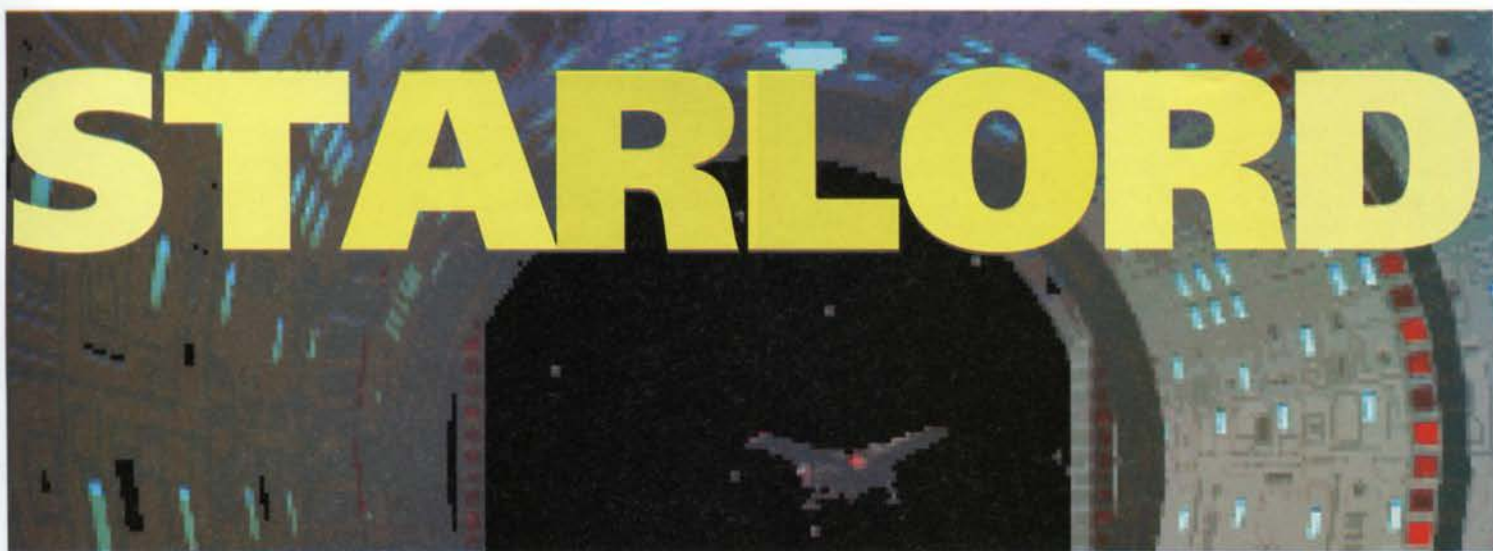
COGNOME E NOME
PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CAP, CITTÀ E PROVINCIA

ORDINE MINIMO LIT. 40.000 (SPESE DI SPEDIZIONE INCLUSE)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

K APRILE 94
N° della OnBoard Card
Spese di spedizione Lit. 10.000
TOTALE LIT.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS
N° della Carta di Credito
Scadenza

STARLORD

S*tarlord* è un titolo che la MicroProse ci ha fatto attendere per tre anni. Risale infatti al 1991 il primo annuncio di questo gioco di conquista stellare ideato da Mike "Midwinter" Singleton. Nel frattempo, però, il mercato si è arricchito di numerosi concorrenti. Riuscirà un titolo progettato 36 mesi fa ad essere ancora attuale?

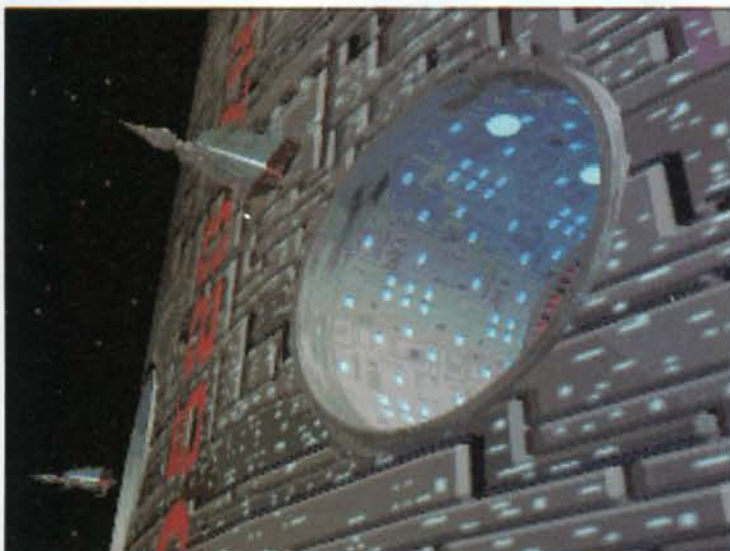
Questa schermata, che precede la battaglia, mostra l'ordine di battaglia delle forze che stanno per scontrarsi.

Starlord è un gioco di conquista spaziale tattico/strategica ambientato in un futuro impreciso ma remoto. L'uomo ha conquistato la galassia e raggiunto un livello tecnologico elevato, ma varie vicende politiche hanno portato a un'involuzione del tessuto sociale. La struttura politica dell'Impero Terrestre è di tipo feudale, con un'Imperatore in vetta e numerosi vassalli che si spartiscono fette di potere sempre più piccole.

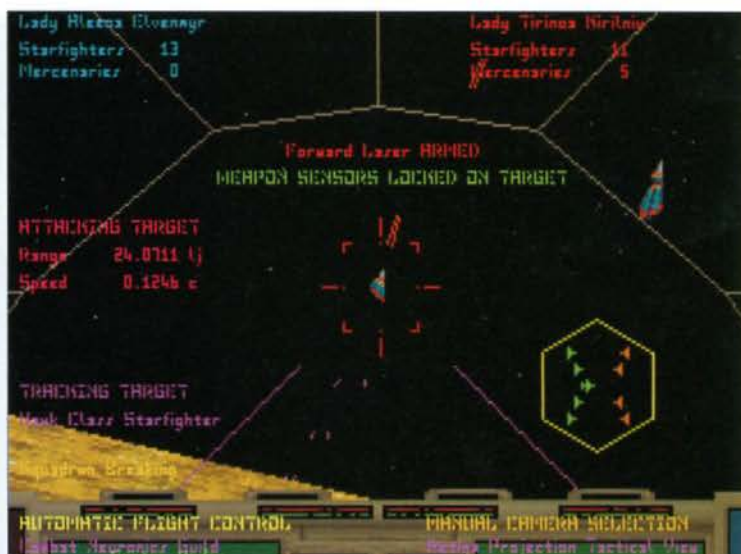
Naturalmente, non tutto è bello e tranquillo nella galassia. Come sempre accade in questi casi, ogni vassallo è fermamente convinto di occupare una posizione non adatta alle proprie capacità, e le lotte di potere sono all'ordine del giorno. Grandi flotte di astronavi e di caccia si scontrano intorno ai pianeti più importanti, e gli stessi lord combattono a bordo dei loro vascelli, in una lotta che difficilmente lascia speranze al vinto.

All'inizio di ogni partita il giocatore ha a disposizione alcune opzioni che avranno una profonda influenza sullo sviluppo del gioco. Tralasciando quelle "cosmetiche", come la scelta dei colori del proprio stemma e del nome che ci rappresenterà nella galassia, le più importanti riguardano il periodo storico nel quale si svolgeranno gli avvenimenti del gioco, la posizione della famiglia feudale nella scala politica e la scelta se partecipare alla lotta per il potere come persona singola o come "spirito guida" della propria famiglia.

Le epoche storiche disponibili sono tre, e rappresentano le tre fondamentali tappe di svi-

La schermata di vittoria. le risorse del pianeta conquistato (e il titolo del suo vecchio Signore, se era la sua capitale) sono nostre.

Un momento dell'introduzione. Complessivamente, è insolitamente povera se confrontata con quelle di altri prodotti della stessa MicroProse. Brutto segno? Mmm...

Il ponte della nave ammiraglia. Da qui si accede a tutte le funzioni principali del gioco, come commercio, navigazione interstellare e trattative diplomatiche.

La mappa di combattimento strategica ricorda giochi da tavolo come Interceptor o Leviathan ma in realtà, oltre che ordinare alle nostre astronavi di attaccare l'avversario, non c'è molto da fare qui.

Eccoci a bordo del nostro caccia. Una delle numerose viste a disposizione permette di tenere gli occhi "incollati" sul bersaglio selezionato.

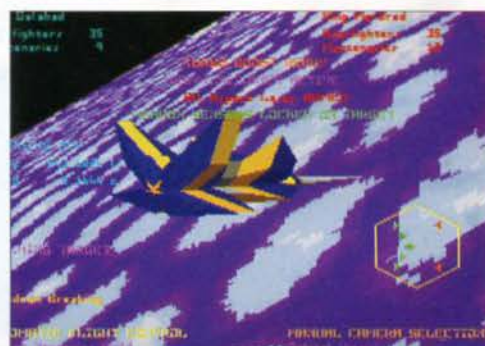
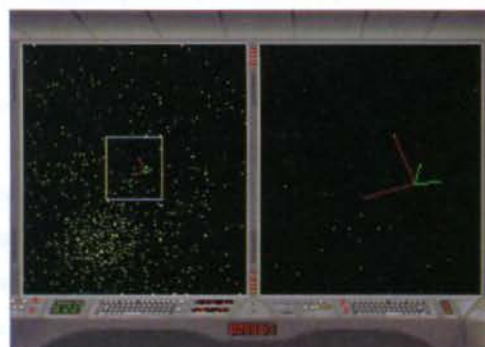
luppo dell'impero galattico, dalle prime lotte feudali caratterizzate dal totale caos politico a una struttura imperiale relativamente stabile nella quale, almeno in partenza, le alleanze e le rivalità tra le diverse famiglie sono già definite.

A prescindere dal periodo storico, la struttura politica della galassia segue rigidamente il modello europeo dell'"Età di Mezzo". Alla base ci sono i Lord, governanti di piccoli territori che devono la loro fedeltà ai diretti superiori, i conti. Più conti formano il seguito di un Duca, il quale, a sua volta è diretto sottoposto di un Re. A capo di tutti i Re, infine, c'è l'Imperatore.

Il giocatore può decidere quali panni indossare (ricche vesti dell'Imperatore escluse...), e quindi che genere di grattacapi avere fin dal principio. La situazione è difatti molto fluida, e la legge intergalattica garantisce l'ascesa al potere per "diritto di vittoria in battaglia". Ciò significa che quando un vassallo diventa abbastanza potente, può tentare di sfidare il suo signore nel tentativo di occuparne la posizione. E, purtroppo per i comitati di pace intergalattica, questo è l'unico modo di "fare carriera" in *Starlord*.

Come se non bastasse, esistono anche pericoli "laterali". I vassalli di un signore devono partecipare con le proprie forze militari alle guerre che questi intraprende con le famiglie rivali - naturalmente altrettanto avide di conquistare ampie porzioni della galassia e di aumentare la propria base di potere. Non è escluso che un signore richieda in guerra l'aiuto di un vassallo troppo potente proprio per dissanguare le sue forze e indebolire un possibile aspirante alla propria carica.

I centri galattici intorno ai quali ruota tutto il gioco sono i numerosissimi sistemi stellari che compongono la galassia. Intorno a ogni stella si presume che orbiti un pianeta abitabile, controllato da una delle famiglie feudali. Ogni pianeta è caratterizzato da una produzione di risorse - risorse necessarie ai Signori per acquistare, costruire e mantenere le proprie flotte. Ogni pianeta, in base alla sua natura, produce risorse di diverso tipo, come cibo, acqua, carburante per astronavi, minerali e così via. Inoltre richiede, ogni "anno imperiale", la spesa di risorse di tipo diverso da quelle prodotte. L'equilibrio complessivo tra produzione e spesa dei pianeti controllati da una famiglia è quindi molto delicato, e richiede al giocatore di compiere scelte che vanno al di là delle semplici considerazioni militari quando si tratta di decidere quali nuove stelle conquistare. È perfettamente inutile, infatti, controllare venti pianeti produttori di carburante e navi spaziali se l'economia del feudo non è in grado di fornire il cibo e l'acqua necessari al loro sostentamento. Similarmente, la conquista ben ponderata di un pianeta-chiave nell'economia avversaria può mettere in crisi un feudo rivale più di dieci sconfitte militari.

Già, la guerra... Ogni Signore controlla una propria flotta di astronavi, più (almeno teoricamente) le flotte dei suoi vassalli. Le astronavi che compongono tali flotte sono di classi differenti, e si dividono in due tipi principali: caccia e navi da guerra. I caccia sono agili vascelli da

Ecco la sempreverde vista esterna. Un'opzione permette di attivare un "regista virtuale" che modifica il punto di vista in modo dinamico e automatico... ma non aspettatevi un Lucas al silicio.

La mappa strategica della galassia può essere vista a vari livelli di magnificazione. Le linee verdi indicano le rotte percorribili in base al carburante a disposizione.

nota bene NB nota bene

Se l'esplorazione e la conquista dello spazio vi attirano, *Masters of Orion* è il titolo migliore tra quelli presenti sul mercato, mentre *Spaceward Ho!* della New World Computing si piazza buon secondo grazie alla semplicità della sua struttura di gioco anche se il suo prezzo, rapportato alla profondità del prodotto, è esageratamente elevao. Se ciò che vi interessa è invece un buon simulatore di combattimento spaziale, allora non potete sbagliare di molto se vi affidate a *X-Wing* della LucasArts. meglio ancora, l'imminente *TIE Fighter* garantisce una giocabilità identica e rimedia ad alcuni difetti del suo "papà" (primo fra tutti l'eccessiva difficoltà di alcune missioni).

Un "database" on-line permette di accedere in ogni momento a un gran numero di informazioni sulle famiglie alleate e rivali. Fatene buon uso se volete diventare dei "Signori delle Stelle".

In vista del pianeta avversario, ci presentiamo con insulti e minacce. Ed ecco che il vile feudatario rivale schiera la sua flotta. Mmm, quella stazione da battaglia non promette niente di buono...

Un nuovo imperatore è stato incoronato sul trono galattico, ma non è finita... Deve anche dimostrare di saper difendere il potere dai lupi affamati che lo circondano... come noi!

Una grande stazione di difesa planetaria. Spariamo tutti i missili, scarichiamo i cannoni al plasma e... è ancora lì. Meno male che dieci nostri compagni stanno sparando anche loro.

Consigli per gli acquisti: cibo e risorse sono fondamentali se non volete che i vostri uomini vi abbandonino. E' meglio comprarli o fare un giro dalle parti di quel rivale che sta alzando troppo la cresta?

combattimento in stile X-Wing, mentre le navi da guerra sono grandi unità da battaglia lunghe migliaia di metri. La classe delle astrovavi a disposizione del Signore varia secondo la sua posizione nella scala politica, quindi un Lord avrà al suo comando piccoli caccia e relativamente "umili" cacciatorpediniere, mentre un Re entrerà in battaglia con un'Astrocorazzata ben più temibile .

Per attaccare un avversario occorre giungere sul suo pianeta con la propria flotta e dichiarare formalmente battaglia attraverso lo schermo diplomatico (una particolare schermata che permette di trattare con gli altri Signori tramite la scelta di frasi già predisposte). A questo punto si accede alla visione strategica del campo di battaglia: una piantina ad esagoni che mostra la posizione di tutte le navi da guerra e squadriglie di caccia coinvolte nello scontro. Da qui è possibile pianificare la nostra strategia di battaglia, inviando ai vari gruppi da combattimento ordini come "Attaccare", "Avanzare", "Ritirarsi", "Difendere", ecc. tramite un intuitivo sistema a icone. Un comando apposito permette di osservare in tempo reale lo sviluppo della battaglia una volta assegnati gli ordini, mentre è possibile in ogni momento interrompere lo scorrere del tempo e intervenire con nuovi ordini, secondo la situazione. L'aspetto interessante di questa simulazione è che essa, oltre che la parte di pianificazione strategica, prevede anche una sezione tattica/arcade. Ai Signori viene infatti richiesto di guidare personalmente in battaglia le loro truppe, e non dal ponte della nave da guerra ammiraglia ma - sorpresa - dalla cabina di pilotaggio di un umile e fragile caccia. Grazie a dio il vascello personale del Signore è più potente rispetto a quelli dei suoi uomini, ma ciò non toglie che caricare un incrociatore nemico di 1.600 metri con un giocattolino poco più grande di un ferro da stiro non è confortante, soprattutto se si considera che l'abbattimento del Signore implica la sconfitta della sua flotta e, nel caso che si sia deciso di impersonare un solo individuo e non una famiglia, la fine del gioco. Occorre subito dire che queste sezioni arcade, che sono in tutto e per tutto un simulatore di volo spaziale, non riescono a raggiungere un livello di gratificazione accettabile per il giocatore. Graficamente sono rese ottimamente, con navi in grafica poligonale che saettano per lo schermo sparando salve di raggi colorati, ma la sensazione globale durante il gioco è quella di essere "poco presenti": la battaglia, realisticamente, viene decisa da ben altri fattori che le nostre semplici azioni, per quanto eroiche esse siano (così come le azioni di un singolo caccia americano non avrebbero potuto decidere la battaglia di Midway), mentre al contrario la nostra prematura dipartita porta dritti alla sconfitta. Inoltre lo spessore tattico/strategico delle sezioni arcade è ben lontano da quello di titoli come *X-Wing*. Un'opzione permette infine di attivare il pilota automatico, lasciando fare tutto al computer e trasformando il giocatore in un semplice spettatore.

La battaglia, realisticamente, viene decisa da ben altri fattori che le nostre semplici azioni, per quanto eroiche esse siano, mentre al contrario la nostra prematura dipartita porta dritti alla sconfitta.

Vincenzo Beretta

STAKAR COMPUTERS

STAKAR POINT

MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS 3 SLOTS + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE (P24T/ZIF)
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB - SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB **OAK 087** (WINDOWS ACCELLERATOR)
GARANZIA 12 MESI - **ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE** - **PREZZI x 1000 ESCLUSA IVA 19%**

	CPU	RAM	HARD DISK	SCHEDA SVGA	PREZZO
AMD	386DX-40	4MB	210MB	OAK 087	1.340
AMD	486DX-40	4MB	210MB	OAK 087	1.690
AMD	486DX2-66	4MB	210MB	OAK 087	1.990
INTEL	486DX-33	4MB	210MB	OAK 087	1.740
INTEL	486DX2-66	4MB	210MB	OAK 087	2.140
INTEL	PENTIUM 60 PCI	8MB	210MB	OAK 087	3.690

MS DOS 6.2 + WINDOWS 3.1 PREINSTALLATI SU PC CON MANUALI E LICENZA + 200

OPZIONI

LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS: AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 1.0+CC MAIL 1.1	+ 150
HARD DISK 250MB/340MB/540MB	+ 50/ 150/ 550
SCHEDA VGA VESA LOCAL BUS CIRRUS LOGIC CL5428 1MB>2MB (TRUE COLOR+GRAPHIC ACCELERATOR)	+ 60
SCHEDA VGA PCI LOCAL BUS S3 928 1MB>2MB (TRUE COLOR + GRAPHIC ACCELERATOR)	+ 390
CONTROLLER VESA LOCAL BUS FD/HD MULTI I/O	+ 40

MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS

386DX-40 (AMD)	240
486DX-40 / 486DX2-66 (AMD)	640/940
486DX-33 / 486DX2-66 (INTEL)	690/1.090
486DX-XX **NO CPU** 128KC/256KC	190/240

HARD DISK AT-BUS

210MB WESTERN DIGITAL 13ms	420
250MB WD/CONNER/SEAGATE 13ms	470
340MB WD/CONNER/SEAGATE 10ms	570
425MB WESTERN DIGITAL 10ms	690
540MB WESTERN DIGITAL 10ms	940
170MB WESTERN DIGITAL 2,5"	540
CTRL+CACHE **PROMISE DC4030** VESA LOCAL BUS 0>16MB	290
CTRL+CACHE **PROMISE DC420** VESA LOCAL BUS 512KB>1MB	190
STREAMER INTERNO 3,5" CONNER 120/250MB	350

SCHEDE VGA

OAK 087 1MB (WINDOWS ACCELERATOR)	140
CL 5428 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	190
S3 805 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	290
WEITEK P9000 2MB VESA LOCAL BUS	690
S3 928 1MB>2MB PCI LOCAL BUS	490
DIAMOND VIPER 2MB PCI LOCAL BUS (16.7MC 800x600)	890

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 12"x12"	290
TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 18"x12"	520
HANDY **TRUST** B/W 256 + OCR	190
HANDY **TRUST** COLOR 276.000C + OCR	390
HANDY **LOGITECH** SCANMAN 256	290
HANDY **LOGITECH** SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
HANDY **LOGITECH** SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA)	490
SCANNER PIANO A4 **TRUST** 1200dpi 16,7 MC + OCR	1.290
SCANNER PIANO A4 **UMAX** UC-840 1600dpi 16,7 MC + SW	1.790

MONITORS VGA

14" **B/W** 1024x768x0,28	190
14" **HANTAREX/ETC** 1024x768x0,28	440
14" **HANTAREX/ETC** 1024x768x0,28 NI	490
14" **LARIS** 1024x768x0,28 LR	490
14" **TRUST** 1024x768x0,28 NI LR	540
14" **NEC SVGA** 1024x768x0,28 NI LR	640
15" **ETC** 1280x1024x0,28 NI LR DIGITALE + DISPLAY	690
15" **NEC 3V** 1024x768x0,28 NI LR 60 Hz	990
15" **NEC 4FGe ipm** 1024x768x0,28 NI LR 76Hz	1.350
17" **DAEWOO** 1280x1024x0,26 NI LR DIGITALE + DISPLAY	1.390
17" **NEC 5FGe** 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" **NEC 5FGp** 1280x1024x0.28 NI LR	2.370
17" **PHILIPS TRINITRON** 1280x1024x0,26 NI LR DIGITALE	1.890
17" **ROYAL** 1280x1024x0.28 NI	1.290
20" **SONY 2036** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
21" **NEC 6FG** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

COMPAQ CONTURA 386SL25 4/12MB HD84MB	2.290
SUPERMATE 486SLC25 4/8MB HD170MB	2.690
486DX-XX 4MB NO CPU - NO HD	2.190

MODEM/FAX TRUST MNP 2-5 V.42bis

SOFTWARE BITCOM BITFAX DOS+SUPERFAX x WINDOWS

2400/9600 INTERNO + VIDEOTEL	140
2400/9600 ESTERNO + VIDEOTEL	190
14400/14400 INTERNO	290
14400/14400 ESTERNO	340
14400/14400 POCKET + VIDEOTEL	370
SOFTWARE SUPERFAX O WINFAX LITE x WINDOWS	50

COPROCESSORI - SIMM - CPU

80387 SL 16/33 - DX 33 INTEL	150
80387 DX-40 ULSI / IIT	170
SIMM 256 KB/1MB/4MB	20/80/290
SIMM 32 BIT 72 PIN 4MB / 16MB	320/1.190
CPU 80486DX-33 (INTEL)/80486DX2-50 (INTEL)	540/670
CPU 80486DX-40 (AMD) /80486DX-50 (INTEL)	490/790
CPU 80486DX2-66 (AMD)/(INTEL)	790/940

SOFTWARE (ITALIANO)

WORKS 3.0 PER DOS	240
WIN-WORKS 3.0/ UPGRADE DOS-WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 1.0	90
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
MS DOS 6.2 UPGRADE / MS DOS 6.2 x HW (PC/HD)	110/100
WINDOWS 3.1 WHITE BOX/WINDOWS 3.1	150/190
WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE)	75
COREL DRAW 3.0 + CD/4.0 UPGRADE	290/490
MS FLIGHT SIMULATOR 5	100

CD ROM

DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (EDITEL)	180
LA DIVINA COMMEDIA "INFERNO" (EDITEL)	90
STELLE PIANETI E DINTORNI (EDITEL)	55
CINEMANIA 94 / DINOSAURS (MICROSOFT)	110
KING'S QUEST V / GUY SPY / SPACE QUEST IV	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND/INDIANA JONES & THE FATE	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/KODAK PHOTO CD	39
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	59
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 VOL. 39
DINOSAUR ADVENTURE	75
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES (WALNUT CREEK)	39
SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39
THE ANIMALS (ZOO SAN DIEGO) /MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA	59
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES/GAME PACK II	39/49
THE SEXIEST WOMEN ON CD/THE SOUND OF MULTIMEDIA	39
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	49
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
DICTIONARY LIVING WORLD (ENCICLOPEDIA MONDO ANIMALE)	59
DREAM GIRL (PER ADULTI)/THE CD BROTHEL (X-RATED)	49
ALONE IN THE DARK/DAY OF TENTACLE	110
REBEL ASSAULT/INCA II/GOBLINS 3/LOST IN TIME	120
DRACULA UNLEASHED/ MAD DOG MC CREE	120

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

PC MUSIC WONDER (ADLIB COMPATIBILE)	59
SOUNDMAN GAMES LOGITECH	150
SOUND BLASTER PRO DE LUXE + CD ENCYCLOPEDIA	190
SOUND BLASTER 16 BASIC	250
SOUND BLASTER 16 MULTI CD	340
SOUND BLASTER 16 MULTI CD ASP	390
SOUND BLASTER 16 SCSI-II	390
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370/370
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER	520/490
VIDEO BLASTER SE (SPECIAL EDITION)	570
SB **CD DISCOVERY KIT** (5CD)	690
SB **CD16 PERFORMANCE KIT** (4CD)	890
SB **CD16 PREMIUM KIT** (6CD)	990
SB **CD16 EASY CD** (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1.040
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW	690
GENLOCK GVP+ SW VIDEO DIRECTOR & CURTAIN CALL	1.990
DRIVE CD-ROM **SONY CDU-33A** (300KB/sec) + CTRL	420
DRIVE CD-ROM **CREATIVE SB UPGRADE** (300KB/sec)	440
DRIVE CD-ROM **NEC 500** (450KB/sec)	790
TV CODER CREATIVE (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INT.	290
AVER KEY (VGA TO PAL /SVHS CONVERTER) ESTERNO	290
CYBERMAN LOGITECH	150

STAMPANTI

EPSON STYLUS 800 - INKJET 80C	540
EPSON LX100 - 9A 80C 200cps	290
EPSON LQ100 - 24A 80C 167cps	370
NEC P2Q -24A 80C 192cps	370
NEC P42Q - 24A 80C 216cps /**P52Q** 136C	470/670
NEC SS610 - LASER 300dpi - 6ppm	1.070
HP DESKJET 510 - 300dpi (INKJET)	540
HP DESKJET 310 - 300dpi 240cps (INKJET COLORE)	590
HP DESKJET 500C / 550C 300dpi 240cps (COLORE)	640/990
HP LASERJET 4L - 1MB 300dpi 4ppm	1.190
HP LASERJET 4P - 2MB 600dpi 4ppm	1.970
HP LASERJET 4MP- 6MB 600dpi 4ppm (PostScript)	2.690
HP LASERJET 4 - 2MB 600dpi 8ppm	2.730
HP LASERJET 4M - 6MB 600dpi 8ppm (PostScript)	3.590
MANNESMANN MT 81 - 9A 80C 130cps	290
MT 83 - 24A 80C 216cps / **MT 83 C** (COLORE)	470/540
MT 84 - 24A 136C 216cps / **MT 84 C** (COLORE)	590/670
MANNESMANN T7018 INKJET 80C 180cps 300dpi	390
MANNESMANN T9005 - (LED) 6ppm	990
STAR LC 24-20II 24A 80C 210cps	470

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	590
AMIGA CD-32 + 2 GIOCHI	570
GIOCHI X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	59
ALFARAM 1200 ESP. MEM. 1MB>5/9MB	270
COPROCESSORE 68882 40MHZ x ALFARAM 1200	320
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
CONTROLLER HD 3,5 " ESTERNO AMIGA 1200	190
HD INTERNO 2,5" AMIGA 600/1200 DA 120MB	490
HD INTERNO 2,5" AMIGA 600/1200 DA 170MB	540
GVP A1230 TURBO PLUS + 4MB RAM (ESP 32MB)	1.090
SIMM 4MB 36BIT 72PIN (AMIGA 4000)	320
GVP A1208 SCSI KIT	390
ALFACOLOR 256K HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE **VIDEON 4.1** GOLD	290
GENLOCK **MICROGEN/MICROGEN PLUS SVHS**	240/440
GENLOCK **MAXIGEN II**	990
GENLOCK **GVP G-LOCK**	790
SOFTWARE VIDEO TITOLAZIONE X-TITLER PRO	290
OPAL VISION MOTHER BOARD	1.440
OPAL VISION VIDEO PROCESSOR	2.040
GVP EGS SPECTRUM 28/24 2MB (16.7 MC)	990
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	170
ETC. ETC.	

VIA CARLO PIRZIO BIROLI,60/60AA
(a 200 m. dalla STAZIONE FF.SS.)
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 - 13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

THE ELDER SCROLLS ARENA

Il primo vero grande tentativo di ricostruire un universo di luoghi e personaggi in 3D: immense regioni abitate da esplorare, centinaia di città e di paesi ricostruiti casa per casa, vicolo per vicolo, negozio per negozio, innumerevoli dungeon da esplorare, fiumi e laghi da attraversare, foreste e praterie in cui perdersi, castelli e fortezze a picco sul mare, colmi di incredibili tesori e orrendi mostri che aspettano solo voi...

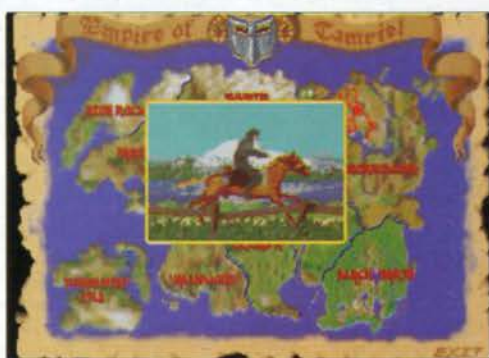
Una volta selezionata la destinazione sulla mappa, comparirà questa stupenda animazione.

Se avete presente *Ultima 7* non vi sarà difficile immaginare *Arena*. Vi basterà pensare di passeggiare per quelle stesse strade affollate di gente, circondati da locande e botteghe d'ogni sorta, ma con una sostanziale differenza: la visione in soggettiva anziché dall'alto, alla *Underworld* per intenderci. La sensazione di essere completamente immersi in un mondo virtuale, dove vi attende una realtà alternativa a quella che vivete tutti i giorni (e forse più affascinante) arriverà presto.

La pace e la tranquillità nell'Impero di Tamriel sono in pericolo. Il Re è stato vittima di una cospirazione ordita dal mago di corte, tale Jagar Tharn, che dopo aver imprigionato il legittimo sovrano in una dimensione parallela, si è impadronito del potere, e minaccia di governare col sopruso e la violenza ma, nella foga per la conquista del trono Tharn ha già commesso un errore: ci ha sottovalutati. Chiuderci in una cella nelle segrete di un castello non basterà certo a fermarci. In nostro aiuto giunge infatti lo spirito di Ria Silmane, anch'essa vittima del tradimento di Tharn, che grazie ai suoi enormi poteri magici è riuscita a rimanere sospesa tra la dimensione dei vivi e quella dei morti, potendo esercitare ancora una discreta influenza sulle cose terrene.

Seguendo i consigli che Ria ci darà in sogno, dovremo quindi cercare di liberare il Re dalla dimensione in cui è tenuto prigioniero per poi sconfiggere il malvagio Tharn e le forze del male che egli ha scatenato e ristabilire l'ordine e la pace nell'Impero di Tamriel. All'inizio del gioco riveste grande importanza la fase di creazione del personaggio. Come in ogni buon GdR che si rispetti, anche in *Arena* è possibile decidere il genere di protagonista da interpretare, e la scelta va dal semplice Guerriero all'Assassino, comprendendo numerose tipologie le cui caratteristiche si riflettono poi pesantemente sull'intero assetto del gioco.

Non solo le capacità fisiche e psichiche risentono della scelta, ma anche l'uso di tutti gli oggetti, dalle armi alle armature, ne viene condizionato. Un mago ad esempio non potrà portare nessuna resistente armatura in metallo, mentre un guerriero non potrà utilizzare le forze della magia.

Oltre alla scelta diretta del personaggio, è possibile dedurre la nostra inclinazione ri-

Il palazzo della corporazione dei Maghi. Qui dentro troverete tutto quello che vi serve per potenziare le vostre capacità magiche.

Sopra: assistiamo stupefatti sotto la neve a questa eruzione vulcanica, che illumina l'oscurità della notte e ci fa dimenticare il freddo pungente.
A lato: la fortezza di ghiaccio è davvero un luogo pericoloso: state molto attenti ai lupi bianchi!

Questi due simpaticoni assaggeranno presto la lama affilata della mia Katana.

Questa sembra una biblioteca molto fornita...peccato che non si possa prendere nulla!

spondendo alle domande di un questionario del tipo "che cosa faresti tu se fossi in questa situazione?", lasciando al computer il compito di decidere quale tipo ci rappresenta meglio. Appena si comincia ad entrare nel gioco vero e proprio ci si rende subito conto dell'immensità dello scenario: migliaia e migliaia di chilometri di gioco, sopra e sotto la terra, centinaia di città e di abitazioni e fattorie fuori dalle città, campi coltivati, granai, ponti, laghi, cimiteri, statue, monumenti, chiese, ecc.

Lo scenario è così vasto che di attraversarlo a piedi non se ne parla, tant'è che i programmatori della Bethesda hanno pensato bene di inserire due livelli di automapping: il primo che indica strutture, pareti, ponti e corsi d'acqua della locazione in cui siamo ora (in modo un po' impreciso, a dire il vero), e un secondo che ci dà una visione completa dell'impero con i vari paesi che possiamo ingrandire per selezionare la singola città in cui andare semplicemente cliccandoci sopra con il mouse. Credetemi se vi dico che nonostante la mappa è possibile perdersi, tanto che sarete costretti a chiedere ai passanti informazioni per raggiungere la vostra destinazione, e spesso e volentieri questi vi risponderanno con informazioni approssimative e di poca utilità del tipo "dovrebbe essere un po' più a nord di qui...", e solo di rado, magari quando siete arrivati abbastanza vicini al vostro obiettivo ci sarà qualche anima pia che vi farà un appunto sulla vostra mappa.

Entrare nelle grandi città è sempre un emozione, si viene colpiti dall'incessante traffico di ogni sorta di personaggi, dall'innumerevole quantità di abitazioni private, la cui porta è sempre chiusa, ma che con un paio di colpi di spada o con un buon incantesimo "Open" non saranno più un problema. Potrete visitare diversi templi appartenenti a culti diversi, dove farvi benedire o curare, o i laboratori dei maghi, dove troverete numerosi oggetti magici a costi esorbitanti (ma in *Arena* si può contrattare sul prezzo), oppure potrete farvi fare delle magie su ordinazione, secondo le vostre esigenze. Lo "Spellmaker" è sicuramente la cosa più riuscita del gioco, infatti avrete infinite possibilità di combinare ogni sorta di effetto magico possiate immaginare, con tante e tali varietà di energie e obiettivi da divertirvi per un bel pezzo, anche dopo aver finito le vostre avventure.

Il mondo 3D disegnato dai Bethesda è una grossa farsa, e in un certo senso è più bidimensionale di quello di Ultima 7, che almeno vantava un altro genere di spessore, lungo una dimensione che preferisco senza riserve, ossia quella del realismo e dello spessore narrativo

Non esiterete a crearvi magie capaci di distruggere e costruire muri ristrutturando letteralmente interi dungeon (e questo è davvero un livello di interattività mai visto finora), magie capaci di farvi camminare sulla lava, di farvi levitare, di aumentare qualsiasi abilità voi abbiate, di curare ogni male e di provocarne di tutti i tipi ai vostri nemici.

All'inizio del gioco non avrete né abbastanza soldi né sufficiente esperienza per cominciare immediatamente la vostra "quest" principale, ovvero trovare i pezzi dello Staff Of Chaos sparsi per tutto l'Impero, unico strumento capace di liberare il Re dalla dimensione in cui è stato imprigionato.

Per fare denaro nei primi giorni di gioco è possibile fare delle piccole consegne per conto di gente che troverete nelle locande, tipici punti di ritrovo delle città, e spesso e volentieri vi capiterà di scortare delle donzelle anziché dei pacchetti. Peccato che gli eventuali compagni di viaggio siano solo immagini in alto a sinistra nello schermo e non personaggi in 3d come il resto.

Quando vi sentirete finalmente pronti, potrete partire per il vostro viaggio alla ricerca dei pezzi dello Staff. Sarà allora che cominceranno i guai perché, dopo averne trovati un paio, Tharn si renderà conto di avervi sottovalutato e...ma non voglio toglervi il gusto di scoprirlo da voi.

L'aspetto dell'interfaccia è simile a quella di *Doom*, ovvero con la barra di stato in basso, il sistema migliore a tutt'oggi per avere la visuale a tutto schermo e anche un aggiornamento continuo della situazione salute, magia e affaticamento - i tre elementi di cui vi dovrete preoccupare in *Arena*. Il sistema di controllo è più simile a quello di *Underworld*, ovvero un avanzato uso del mouse con il movimento che è direzionato nella finestra 3D da una freccia e che è più o meno veloce a seconda della distanza dal centro. Tra l'altro, potrete saltare da fermi e in corsa, ma non potrete alzare o abbassare lo sguardo.

Le icone della barra di stato vanno dall'usare l'arma attualmente selezionata, a visualizzare la mappa, fino all'uso delle magie, ma manca il bottone per "usare" un oggetto, mentre è possibile rubare ai passanti il portafoglio, se si ha la mano abbastanza leggera, cliccando sull'opzione "pilfer". Il motivo per cui non c'è un'icona per "utilizzare" è che in *Arena* le occasioni in cui potrete usare le cose saranno poche, e si può dire che per il 90% dei casi si tratterà di inserire chiavi nelle porte nei dungeon; in tutti questi casi gli oggetti raccolti vengono visualizzati sovrapposti alla finestra 3D a sinistra, e automaticamente usati quando serve, scomparendo subito dopo.

Questo dettaglio la dice lunga su quello che è il reale spessore di *Arena*: avrete già immaginato che una simile vastità dello scenario avrà implicato sicuramente qualche rinuncia. Infat-

ti, dietro a tutto questo fumo, in *Arena* c'è ben poco arrosto: siamo anni luce lontani dalla perfezione e la profondità delle ricostruzioni dei mondi di mamma Origin, dall'incredibile spessore di giochi come *Ultima 7* dove più scaviamo a fondo e più troviamo elementi che arricchiscono il gioco, al contrario di *Arena* nel quale tutte le persone che affollano le strade e abitano le case in realtà sono solo fantocci, capaci a malapena di dire due parole su loro stessi (poco ci manca di dicano solo nome e cognome!) e rispondono secondo un database comune a tutti i personaggi.

Il mondo 3D disegnato dai Bethesda è una grossa farsa e, in un certo senso, è più bidimensionale di quello di *Ultima 7*, che almeno vantava un altro genere di spessore, lungo una dimensione che preferisco senza riserve, ossia quella del realismo e della ricchezza narrativa.

La grafica di *Arena* è mal disegnata, ma è presente in quantità tale da far impallidire qualsiasi GdR precedente, basti pensare ai panni stesi nei vicoletti, alle prostitute che di notte si aggirano vicino ai lampioni, e a tutti i fenomeni atmosferici che sono stati riprodotti, dal sole che percorre il cielo sorgendo e tramontando, alla luna che si innalza da dietro un monte, ai diversi climi che caratterizzano ogni regione, dalla tormenta di neve alla nebbia più fitta, dal sole che spacca le pietre sotto le palme tropicali alla luce che si gode sedendosi sulla riva di un laghetto o andando a fare un giro in barca (altro elemento fortemente innovativo) sui laghi riprodotti con una tecnica di texture che usa per le superfici liquide come l'acqua e la lava un "mapping animato".

In più, paradossalmente, mentre le abitazioni che il giocatore non deve necessariamente visitare, come le ville in città e le abitazioni private, sono arredate con cura, arricchite di oggetti e mobili (tutti comunque bidimensionali, ovvero che offrono la stessa immagine anche girandogli attorno), nei sotterranei e nei luoghi dove la nostra "quest" vera e propria ha luogo c'è il più totale abbandono: enormi corridoi, stanzoni e caverne senza luce dove ci si aggira per ore in cerca di un oggetto, che di solito si trova esattamente nel punto più lontano della mappa: se comincia da nord est con grande probabilità si troverà a sud ovest e così via.

I dungeon di *Arena* soffrono, insomma, dello stesso problema di quelli di *Terminator Rampage*, enormi, vuoti e decisamente privi di senso, se non fosse per degli indovinelli che compaiono sullo schermo ogni volta che si è raggiunto l'oggetto cercato, e che peraltro infastidiscono il giocatore che vuole cercare di immedesimarsi nell'avventura, essendo la loro presenza ben poco realistica.

I mostri compaiono all'improvviso senza nessuna logica apparente e, se ci si accampa per ricaricare i tre valori del personaggio, ritornano in continuazione (perlomeno fino a quando non ne abbiamo ucciso un certo numero), e poi passeggiare nelle città' di notte è un vero inferno, a ogni angolo sbuca fuori qualche malintenzionato.

C'è comunque un aspetto di *Arena* che fa dimenticare una parte dei suoi difetti: la colonna sonora.
Le musiche del gioco della Bethesda sono qualcosa di straordinario!

Emanuele Sabetta

Un lungo corridoio percorso da un vellutato tappeto rosso conduce a questa porta. Non ci resta che sfoderare la spada ed aprirla aspettandoci il peggio.

Genere GdR
Casa US Gold
Sviluppatore Bethesda Softworks

- Musiche incredibilmente coinvolgenti.
- Rappresentazione di un intero continente in 3d.
- Ineguagliata vastità dello scenario a cielo aperto.
- Enorme varietà di personaggi e mostri.

- I personaggi non hanno spessore narrativo.
- La parte adventure si riduce all'uso di qualche chiave.
- I dungeon sono enormi e quasi vuoti.
- La giocabilità è scarsa e il gioco alla lunga risulta monotono.

Versione PC

***Arena* necessita di un PC molto veloce per girare: la programmazione infatti è decisamente scadente, e anche mettendo i dettagli al minimo risulta ancora scattoso su un 486/33. Il frame rate si alza a livelli accettabili solo su un 486/50 o un DX2/66, le uniche macchine, oltre al Pentium ovviamente, che possono godere appieno della grafica in 3D Real Time di *Arena*. Sono inoltre necessari 2 mega o più di EMS, uno spazio libero su HD di circa 24 Megabyte e sono supportate le più diffuse schede sonore, tra cui la Sound Blaster, la Gravis Ultrasound e tutte le periferiche Roland e General Midi compatibili.**

Arena è sicuramente un evento nel mondo dei videogiochi. Mai un game designer aveva aspirato a tanto prima d'ora: ricostruire un mondo intero in 3D. Il loro obiettivo è dunque ammirevole, ma sono decisamente lungi dall'essere riusciti a raggiungerlo. Quelli della Bethesda hanno comunque dimostrato che si può fare, e quindi speriamo che in un futuro prossimo i giochi di questo tipo cominceranno ad uscire più spesso, e soprattutto che riescano ad offrirci uno spessore paragonabile agli GdR 2D come *Ultima*.
Per ora, se avete un 486 molto potente, se la qualità della parte adventure non vi interessa e se vi accontentate di giocarlo come una sorta di arcade alla *Terminator Rampage* con ambientazione Fantasy, allora non ve lo fate scappare. Ma non dimenticate, comunque, che anche la parte arcade non è assolutamente all'altezza di prodotti come *Doom* per quanto riguarda la giocabilità, anche se bisogna dire che il controllo diretto dell'arma di Arena (il movimento del mouse corrisponde a quello dell'immagine dell'arma in uso) è uno dei sistemi più avanzati ci sia in circolazione per le armi da pugna.
Se poi avete una SCC-1 o un dispositivo General Midi allora avete sicuramente una ragione in più per comprarlo, musiche del genere non si trovano tutti i giorni nei videogiochi.

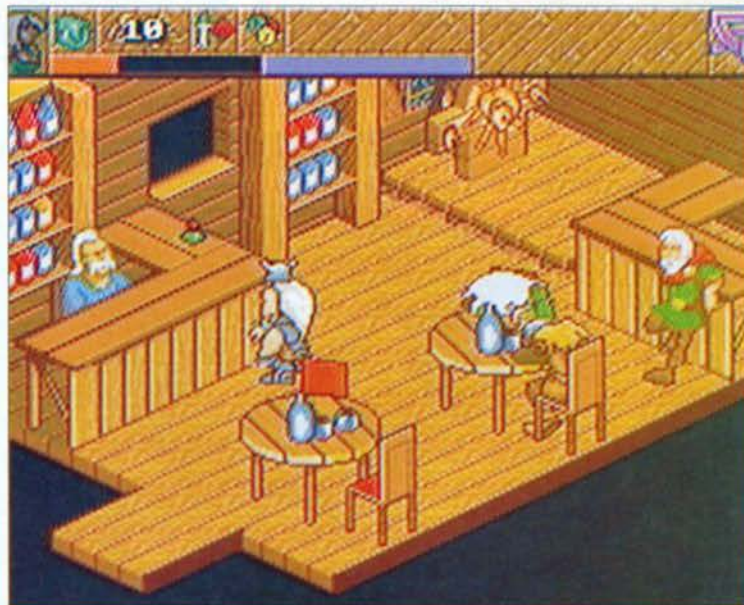
CURVA INTERESSE PREVISTO

nota bene · NB · nota bene

Tra gli GdR la Origin la fa ancora da padrona, sia nel 3D che nel 2D. L'attuale K parametro non viene minimamente scalfito da questo prodotto Bethesda, e anche *Underworld II*, nonostante sia ancora ambientata in stretti dungeon e non abbia la vastità di Arena, esce comunque vittorioso dal confronto per aver dato al giocatore una trama e una ambientazione dotate di una caratterizzazione senza eguali nel mondo del 3DRT. Se vi piacciono gli arcade allora è inevitabile citare quel capolavoro assoluto che è *Doom*, della ineguagliabile id Software, che rappresenta lo stato dell'arte per questo genere di giochi, o per restare nella produzione Bethesda, *Terminator Rampage*, dalla interessante ambientazione, ma che non si può dire certo un gioco riuscito.

Questo rivo di lava deve condurre da qualche parte...proviamo ad addentrarci tenendoci lontani dal quel ribollire.

HEIMDALL 2
Into the Hall of Worlds

Qui sopra la mappa del primo mondo che visiterete, esplorate con cura ogni locazione.

Nella taverna Heimdall troverà notizie interessanti, sugli ultimi misteriosi avvenimenti.

Sono passati 200 anni da quando, nei panni di Heimdall, avete fermato il malvagio Loki. Ora è tornato molto più potente di prima, nel tentativo di conquistare tutti i mondi conosciuti con i suoi poderosi eserciti. Ma ha fatto i conti senza di voi: impugnate la vostra spada e lanciatevi nell'avventura con *Heimdall 2 - Into the Hall of Worlds*!

Heimdall 2 Into the Hall of Worlds della prima puntata conserva esclusivamente il gusto grafico e il tratto dei disegni stile fumetto francese (come Asterix, per esempio), il resto della struttura del gioco è stata completamente variata e resa più giocabile.

Nella prima avventura, Loki aveva trafugato le armi magiche di Thor, Odino e Freya. Heimdall, il guardiano del ponte dell'arcobaleno, sacrificò la sua condizione di divinità per poter camminare nel mondo degli uomini e recuperare le armi rubate. La sua ricerca ebbe successo, e così Heimdall poté far ritorno ad Asgard.

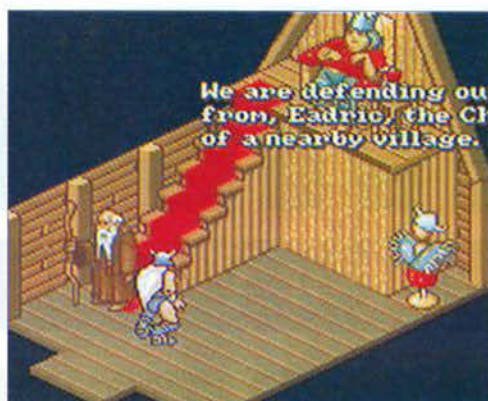
Sono passati 200 anni da allora e ancora regna l'era del Ragnarok, sia in Midgard (la terra degli uomini), così come in Utgard, terra di strane creature come Nani ed Elfi. Loki ha scatenato i suoi guerrieri Hakrats, attaccando ogni cosa, dal più piccolo villaggio alle grandi città. Purtroppo gli dei di Asgard non possono intervenire in aiuto degli uomini. Infatti, durante il Ragnarok, essi non possono camminare sulla terra. Molte sono le domande che però si pongono: come può Loki non subire la restrizione che è imposta dal Ragnarok? E come possono i suoi guerrieri spostarsi così rapidamente da un punto all'altro?

Gli dei decidono cosi di fermare Loki una volta per tutte utilizzando un oggetto magico che Odino portò da uno dei suoi lunghi viaggi. L'oggetto in questione è un anello in grado di ibernare chi lo indossa, anche un dio potente come Odino. Proprio per questo, l'anello è stato diviso in tre parti e disperso attraverso i portali che permettono di viaggiare nelle dimensioni. Ancora una volta, voi venite scelti, nella persona di Heimdall, per recuperare le tre parti dell'artefatto e intrappolare Loki definitivamente.

La struttura del gioco è molto semplice. Controllerete due personaggi: il valente Heimdall e Ursha, una guerriera esperta nell'uso dell'arco. Durante il gioco potrete utilizzare uno solo dei due personaggi per volta a seconda delle vostre esigenze e della situazione che dovrete affrontare. I due eroi hanno caratteristiche fisiche diverse, che influenzeranno i danni che potrete infliggere, il modo di colpire gli avversari, come utilizzerete la magia e quanto resisterete a un incantesimo. Il combattimento e l'uso della magia d'attacco sono gestiti interamente da joystick. Potrete parare usando lo scudo e colpire con l'arma che avete selezionato, così come potranno fare la maggior parte dei vostri nemici (il combattimento è del tutto simile a quello presente in un vecchio e ottimo titolo Amiga... vi ricordate di *Immortal*?).

Sopra lo schermo principale vi sono delle icone: una rappresenta uno zaino e, se vi cliccate sopra, potrete accedere alla scheda del personaggio, selezionare le armi da mischia o da distanza (asce, coltelli da lancio, archi, ecc.), esaminare gli oggetti, mangiare il cibo che troverete per recuperare i punti ferita persi, bere pozioni... insomma, tutto quello che può servire per interagire con gli oggetti presenti nell'avventura, il tutto con un ottimo sistema di icone. Un'icona raffigurante delle monete vi tiene al corrente della vostra disponibilità di liquidi per eventuali acquisti. Un'altra può rappresentare una freccia o un fulmine, e significa che state utilizzando un'arma da lancio piuttosto che un incantesimo d'attacco. L'ultima icona rappresenta una roccia incisa con una runa: cliccandoci accederete al menu di utilizzo degli incantesimi.

La magia in *Heimdall 2* è di vario tipo ed è

Il capo villaggio vi chiede aiuto per il suo popolo, tartassato dalle angherie dei guerrieri di Loki.

Il re vi spiega come raggiungere il misterioso tempio del dio Loki.

Per gli amanti di questo genere di giochi che ne ripropongono lo stesso schema, le scelte sono relativamente poche. Accusatemi pure di banalità, ma il primo titolo che mi sento di consigliarvi è *Heimdall*. Si tratta di un gioco relativamente datato perché risale a un po' di tempo fa, ma rimane ugualmente un gran bel gioco. *Cadaver* dei Bitmap Brothers ha un look molto simile a quello di *H2* e propone degli ottimi enigmi, inoltre il marchio dei BB offre delle ottime garanzie. Se siete in vena di rompicapi veramente tosti e volete passare notti insonni avventurandovi in un districato labirinto isometrico, anche *Immortal* fa per voi.

Non appena uscirete dal portale dovrete affrontare questo mostruoso troll, vi darà del filo da torcere.

Il possente guerriero vi inpedira di passare, ma riuscirete sicuramente ad aggirare l'ostacolo.

basata sulla potenza delle rune. Ogni runa ha un suo nome e delle sue proprietà: mischiandole otterrete incantesimi, come palle di fuoco, tempeste di fulmini, cure, protezioni dai veleni o dalla magia stessa, teletrasporti e molti altri ancora. Il numero massimo di rune che potrete unire è quattro; all'inizio disporrete di pochissime rune, ma ne troverete altre durante il gioco. Comunque avrete anche le numerose pergamene magiche "monouso", dalle quali potrete imparare a rifare gli incantesimi in esse contenuti, conoscendo le rune che ne creano l'effetto.

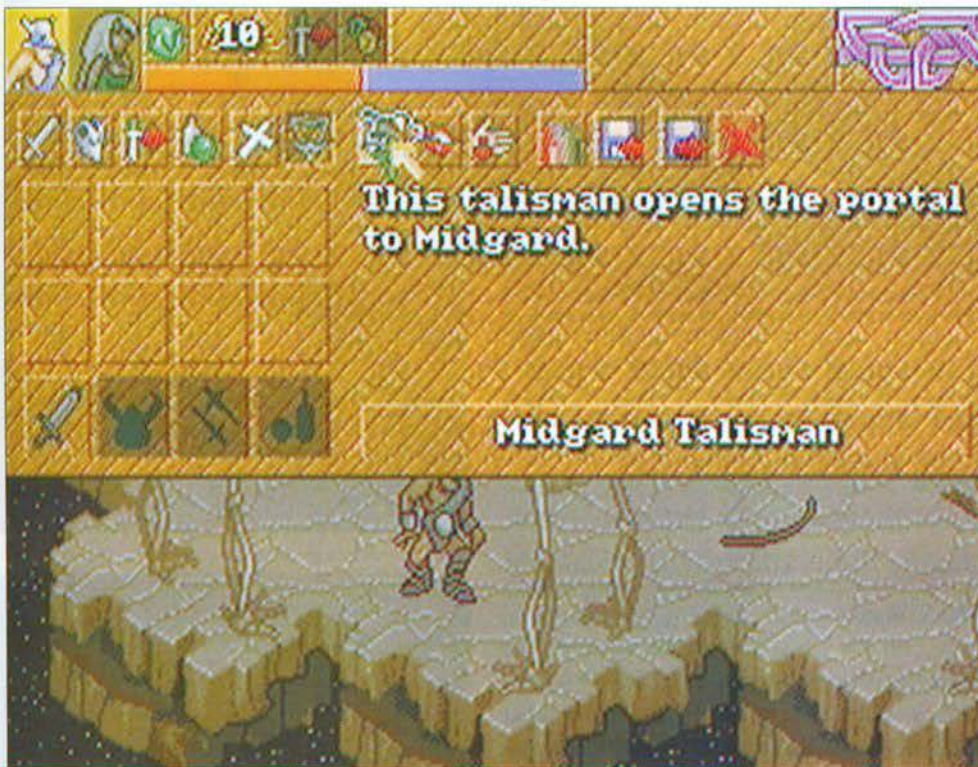
La magia, inutile dirlo, è assolutamente indispensabile per portare a termine il gioco, per cui dovrete cercare di imparare a usarla il più in fretta possibile, prima che i vostri avversari vi riducano a un'ameba fumante. Altra cosa interessante da sapere sulla magia è che, nei vari mondi che visiterete - sei, per l'esattezza - troverete un oggetto chiamato Ro'geld, che è costituito da magia allo stato solido: tanto più vi avvicinate ad esso, tanto più potenti saranno gli incantesimi che potrete lanciare (ricordatevi che proprio per questa loro natura potrebbero aver attratto nelle loro vicinanze i pezzi dell'artefatto). Ma state attenti a non toccare un Ro'geld e a non portarlo al di fuori del suo mondo, altrimenti sconvolgerete la stabilità della terra stessa.

Nel gioco non ci sono solo combattimenti all'ultimo sangue, ma anche vari enigmi da risolvere per ottenere informazioni e oggetti utili

Inizierete la vostra epica avventura in un luogo chiamato The Hall of the Worlds. Qui si trovano tutti i portali dimensionali che, grazie a un amuleto che Odino in persona vi ha dato, vi permetteranno di esplorare i sei mondi alla ricerca dell'oggetto che intrappolerà Loki definitivamente. Vi verrà indicato in quale portale è meglio entrare (quest'ultimo sarà leggermente più scuro degli altri), anche se potrete sempre decidere di ignorare tale consiglio. Comunque, almeno all'inizio, è meglio ascoltarli per non incappare in nemici troppo potenti.

Ogni mondo è composto da più isole da esplorare: vi sposterete navigando su un Drakkar e vi basterà cliccare sull'isola desiderata perché la vostra imbarcazione la raggiunga.

La vostra missione, oltre a recuperare l'anello magico, consiste anche nell'ostacolare Loki in ogni modo possibile, sventando i suoi malvagi piani di conquista.

Nel gioco non dovrete solamente affrontare combattimenti all'ultimo sangue, ma troverete anche enigmi di varia natura che risolvere per ottenere informazioni e oggetti utili nella ricerca. Potrete interagire con tutti i personaggi che incontrerete, che vi forniranno utili informazioni o che vi affideranno missioni da portare a termine. All'inizio della vostra avventura disporrete di poche armi piuttosto limitate (una spada e un arco), ma più avanti nel gioco troverete og-

Per esaminare gli oggetti che raccogliete bastera che li portiate sull'icona dell'occhio.

Genere Avventura
Casa Core Design
Sviluppatore Interno

• Ottima grafica
• Trama profonda

• Sonoro scarso
• Rompicapo poco chiari

Versione Amiga

Il gioco risiede su tre dischetti e gira su tutte le versioni Amiga; il 500 richiede un mega di RAM, mentre la versione 1200 gira perfettamente senza espansione, anche se al momento non è prevista una versione con più di 32 colori su schermo che sfrutti i chip AGA. Buono il sonoro e ottima la grafica in stile fumetto.
Il gioco non può essere installato su disco fisso, ma la cosa non crea gravi problemi, in quanto i cambi di disco sono relativamente pochi.

K VOTO

830 AMIGA

Ci troviamo davanti a un gioco che non presenta niente di innovativo dal punto di vista delle idee che stanno alla base, ma che utilizza quelle di altri giochi riproponendole senza apportare delle reali innovazioni che facciano gridare al miracolo ludico. Nonostante tutto, *Heimdall 2* è un gioco ben realizzato che potrà divertirvi tenendovi incollati al monitor nel tentativo di risolvere i suoi vari enigmi e sicuramente, una volta entrati nel vivo dell'avventura, passerete sopra i suoi evidenti difetti.
Il gioco è dotato di una discreta longevità, ma resta pur sempre quel tipo di prodotto che una volta finito non rigiocherete più.
Il sonoro è buono ma non all'altezza delle possibilità Amiga, e svolge comunque il suo compito di creare l'atmosfera adatta alle situazioni di gioco.
Detto questo, mi ritiro e torno a giocare.

CURVA INTERESSE PREVISTO

getti molto più interessanti e soprattutto efficaci. I primi nemici che incontrerete, se seguirete le indicazioni dei portali, saranno dei troll armati di clava chiodata e scudo che non dovreste aver problemi a eliminare. Se invece vi aggirerete liberamente per le dimensioni parallele, potreste incappare nell'élite di guerrieri di Loki: i guerrieri Hakrats, pericolosamente armati con un bracciale dotato di tre artigli mortali che usano con estrema perizia ed efficacia. Sono in grado di uccidervi con un paio di colpi ben assestati, ma fortunatamente non utilizzano scudi per difendersi. Comunque, se non disporrete di un'arma efficace, non riuscirete a causargli molti danni, per cui all'inizio evitateli se non volete fare una brutta fine.

La grafica di *Heimdall 2* è stata realizzata con molta cura (come potete vedere dalle foto di queste pagine, la visuale e il tipo di gioco ricordano molto da vicino il vecchio classico dei Bitmap Broters, *Cadaver*) e, pur restando simile a quella del primo episodio, è stata migliorata e gli ambienti sono stati differenziati tra loro, rendendo caratteristico e particolare ogni luogo che visiterete (cosa che non succedeva nel primo in cui le locazioni erano più o meno tutte uguali). Purtroppo devo dire che gli sprite, pur essendo molto belli, possono compiere solo pochi movimenti essenziali e risultano un po' troppo statici. Altro difetto che *Heimdall 2* eredita dal primo episodio della saga è che molti dei rompicapo che dovrete risolvere risultano di difficile comprensione, più per mancanza di indizi che per difficoltà dell'enigma stesso. Questo è dovuto al fatto che non avrete modo di esaminare gli oggetti che vi circondano, a meno che non possiate raccoglierli. Ne risulta che molte volte arriverete alla soluzione più per fortuna che per ragionamento. Certo, probabilmente questo aumenta la longevità del gioco, ma sinceramente preferirei un gioco corto che richieda ragionamento da parte del giocatore, piuttosto che uno lungo che si basa sulla pura fortuna e su un briciolo di intuizione. Dando un giudizio finale a *Heimdall 2*, direi che in linea di massima si tratta di un ottimo prodotto, nonostante i non pochi difetti già citati. Se vi è piaciuto la prima puntata, questo nuovo episodio vi farà impazzire, mentre piacerà comunque anche a quelli che avevano accolto con freddezza il precedente *Heimdall*.

Mario Maron

Alcune immagini dei dugeon che incontrerete nella vostra avventura, pieni di trabocchetti mortali e difficili rompicapo.

K240

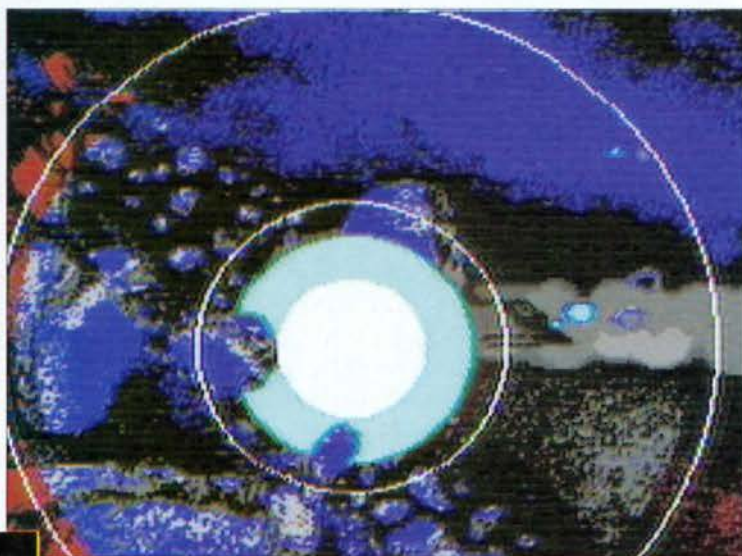
La vita del minatore spaziale ha i suoi pregi e i suoi difetti: la paga altissima è un sicuro vantaggio, mentre il fatto che si possa morire facilmente lo è già meno... del resto non si può avere tutto dalla vita. Comunque, se cercate l'avventura, non vi rimane altro da fare che lavorare per la Tetracorp, la più grande compagnia mineraria spaziale esistente. Forse con una buona assicurazione sulla vita...

L'esplorazione del cosmo è già a uno stadio piuttosto avanzato e, dopo un primo periodo di assestamento, si sono affermate alcune grandi corporazioni, che hanno raggiunto dimensioni impensabili prima dell'avvento dell'era spaziale. In poco tempo si è ripetuta la stessa cosa che è accaduta secoli prima con la colonizzazione del continente americano: i neo-coloni, assetati di ricchezza e potere, hanno sfruttato avidamente le risorse del nuovo territorio, scontrandosi con le forme di vita locali. In particolare, una di queste immense multinazionali colonizzatrici, la Tetracorp, è attualmente molto interessata a una determinata zona dello spazio ancora inesplorata: il settore K240. A quanto pare, in questo angolo recondito dello spazio è presente una razza di alieni ostili, ma è nelle intenzioni della società impiantare colonie minerarie sugli asteroidi più ricchi di materiali nonostante la presenza degli alieni.

La Tetracorp vi ha affidato il compito di guidare una spedizione con lo scopo di creare una colonia spaziale nel settore sconosciuto ed estrarre i minerali per rivenderli, facendo fronte agli attacchi alieni.

La compagnia vi fornisce i fondi per impiantare una colonia ben attrezzata e ogni anno arriverà un cargo interstellare, con il compito di acquistare i minerali che avrete estratto dagli asteroidi scavati e di recapitare le attrezzature speciali che avrete magari ordinato a qualche ditta nello spazio conosciuto per incrementare la vostra produttività e agevolare i lavori.

Ecco come appare un asteroide colonizzato, con tutto l'occorrente per miniere e personale.

Attraverso questo menù potrete decidere quali e quante navi spaziali costruire e montarci le armi più adatte.

Non sempre va tutto bene... a questa nave l'incontro con gli alieni non ha portato molta fortuna.

Asteroidi terrestri e alieni insieme nella mappa del settore K240. Cercate di tenere sotto controllo le flotte nemiche!

La nave a sinistra è lo space dock, che dovrete per forza avere per costruire le navi più grandi.

Uno dei tanti asteroidi popolati dagli alieni: ripreso da un satellite spia durante un attacco delle forze terrestri.

Dovrete vendere i minerali estratti alla compagnia per guadagnare i soldi che vi servono.

Questa volta non è andata molto bene, ritentate... Sarete più fortunati!

Genere Strategia
Casa Gremlin
Sviluppatore Interno

• discreta gestione delle colonie.
• nessuno swapping di dischi con 2 drive.

• alieni un po' troppo cattivi.
• curva di apprendimento elevata.

Versione Amiga

Il programma gira tranquillamente su un Amiga 500 standard. Ci sarà solo qualche sporadico cambio di disco, che sarà eliminato del tutto nel caso in cui possediate due drive. Il tutto risiede su 3 dischi e ne richiede un quarto formattato, dedicato alle posizioni salvate durante la partita. È inoltre possibile installarlo su disco fisco, opzione caldamente consigliata se ne avete la possibilità.

K VOTO

730 AMIGA

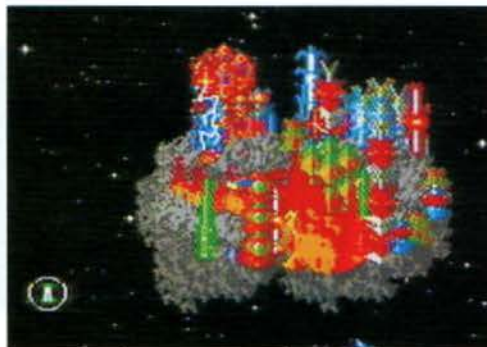
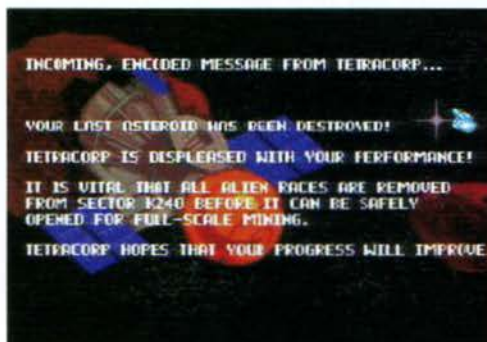
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

K240 si presenta con una grafica discreta e un sonoro poco più che funzionale, che comunque svolge bene il suo compito. Certamente apprezzabile è la presenza di diversi livelli di gioco, con alieni sempre più intelligenti e differentemente motivati alla conquista delle costruzioni umane. Un difetto è pero' la difficoltà che si trova nel combattere proprio gli alieni che, anche ai livelli di gioco inferiori, si comportano fin troppo bene, creando non pochi problemi alle colonie terrestri. Una nota positiva è il fatto che il settore K240 venga generato casualmente in ogni partita, aumentando la longevità del gioco, già elevata per il fatto che si possa andare avanti per molto tempo a colonizzare asteroidi ed estrarre minerali. Pare che negli ultimi tempi sia molto in voga la colonizzazione dello spazio (almeno nei videogiochi), e *K240* vi permette di farlo in un modo forse non eccelso, ma senz'altro meritevole.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Una volta organizzata la prima colonia ci si dovrà guardare intorno per scoprire nuovi asteroidi, analizzare il loro contenuto di materiali importanti (sempre che ce ne siano) e, se questo si dovesse rivelare abbastanza interessante per investire soldi in nuove attrezzature e lavori di costruzione, impiantare una nuova colonia su di esso.

Con il passare del tempo, se saprete fare bene il vostro lavoro, le disponibilità finanziarie delle colonie cresceranno, permettendovi di potenziare ulteriormente gli impianti di scavo, migliorare i collegamenti tra i vari asteroidi e, possibilmente, esplorare l'intero settore K240, sfruttandone le risorse al meglio.

Si era però parlato di alieni. Già, ma dove sono? Ah, non chiedetelo a me: a questa domanda dovrete rispondere voi, in quanto l'unica cosa certa è che hanno un certo grado di intelligenza e che sono interessati alle colonie terrestri per qualche motivo misterioso.

È possibile costruire impianti per realizzare astronavi di vario genere, dai satelliti per le importantissime spedizioni geologiche alle comode (e indispensabili) navi da trasporto, alle altrettanto importanti navi da combattimento, disponibili in vari modelli differenziati per dimensioni e potenza di attacco.

La creazione di una flotta in grado di proteggere le vostre miniere ed eliminare le navi aliene che si avvicinano troppo è di grande importanza strategica e va presa seriamente in considerazione.

Del resto si sa che l'attacco è la miglior difesa e un buon arsenale garantirà la sicurezza delle estrazioni minerarie.

Non vanno comunque dimenticate le armi di difesa: un buon sistema di protezione degli impianti a terra rappresenta l'ultima possibilità di difesa in caso di attacchi inaspettati e potrebbe salvare l'intero complesso minerario in caso di attacco. Potrete andare avanti per un sacco di tempo colonizzando nuovi territori e il fatto che il gioco non abbia un termine reale garantisce ore di gioco (anche se, alla lunga, potrebbe stancare il fatto di giocare senza una meta ben definita).

In effetti, lo scopo "finale" è quello di colonizzare l'intero settore spaziale, possibilmente realizzando il massimo possibile in termini economici. Il settore K240 è generato casualmente a ogni partita, quindi è impossibile che due sessioni di gioco siano uguali tra di loro. Insomma, lo spazio è lì fuori: cosa aspettate a tuffarvi nel vivo dell'esplorazione?

Roberto Camisana

nota bene

***K240* rientra nella categoria di giochi di strategia che, come *Millenium 2.2* e il suo seguito, *Deuteros*, vi permettono di controllare una colonia di uomini nello spazio e guidarla nell'esplorazione e colonizzazione di pianeti. Questi due prodotti dell'Activision sono dei K-giochi che rappresentano il massimo per questa categoria, anche se non vanno dimenticati gli altrettanto "vecchiotti" *Imperium* e *Supremacy*. Se quello che avete sempre sognato è comandare una colonia spaziale e curarne ogni aspetto, guidandola alla scoperta di nuovi mondi e affrontando forme di vita aliene, allora *Deuteros* e *Millenium 2.2* fanno per voi, ma ricordatevi che si tratta di giochi usciti più di due anni fa.**

ARMOUR-GE

"Non aspettatevi troppo dalla fine del mondo" . Così esordiva la recensione, datata ormai di due anni e mezzo, del primo *Armour-Geddon.* Potevamo non riciclare tanta saggezza per presentarvi il secondo episodio?

I nostri fidi ingegneri stanno sviluppando il primo stadio di potenza ed affidabilità del carro leggero.

Credo proprio di no. Tanto più, poi, che se la citazione appena riportata poteva non calzare a pennello a un gioco che a suo tempo è stato sicuramente di grande effetto, sembra molto più ad hoc in questa circostanza, nel senso che dal seguito di uno dei prodotti più riusciti - almeno a mio avviso - della Psygnosis, dopo 30 mesetti di incubazione, sarebbe forse stato lecito attendersi qualcosa di meglio... Ad ogni modo, se credevate, alla fine di *Armour-Geddon,* di aver salvato i superstiti dell'apocalisse nucleare da una nuova distruzione globale provocata dal mostruoso cannone-satellite Hellfire 1, vi siete sbagliati di grosso. Il simpatico aggeggio è stato effettivamente messo fuori uso per qualche tempo, ma pare che sia repentinamente riapparso in orbita pronto a completare il suo malvagio disegno di morte. Esattamente come accadde due anni e mezzo fa, dunque, spetterà a voi indossare i panni del capo dei ribelli post-atomici rifugiati nel sottosuolo, e rimandare ancora una volta l'appuntamento con il final countdown.

Per aspirare al successo finale occorre soprattutto una pianificazione strategica tout court

All'inizio del gioco, dopo aver apprezzato una bella presentazione (che però preannuncia già una fastidiosa somiglianza col primo episodio) e aver selezionato la difficoltà e il metodo di controllo, avremo il primo impatto con lo scenario di gioco, rappresentato da una mappa strategica bidimensionale, da cui si accede a quasi tutte le "postazioni" di controllo dell'azione. In *Armour-Geddon 2*, infatti, esattamente come accadeva nel predecessore, non solo dovremo bastonare opportunamente i nemici con i mezzi armati a nostra disposizione, ma dovremo curarne anche la progettazione prima e la costruzione poi. Insomma, per aspirare al successo finale non basta essere abili nelle azioni militari vere e proprie, ma occorre soprattutto una pianificazione strategica tout court che sfrutti fino in fondo le risorse a nostra disposizione.

La prima cosa da fare è quindi dirigersi senza indugi nel reparto "R&D", dove i fidi ingegneri attendono solo un nostro cenno per progettare e affinare ulteriormente in due diversi stadi i giocattolini con cui potremo successivamente trastullarci sul campo di battaglia. Questi ultimi sono ben otto: carri leggeri e pesanti, hovercraft, elicotteri, caccia e bombardieri (tutti già presenti in *Armour-Geddon*), più due altre chicche rappresentate da camioncini di

La mappa strategica tridimensionale è graficamente migliore di quella di *Armou-Geddon*, ma non é di grande utilità.

Eccoci su uno dei mezzi più distruttivi di *Armour-Geddon 2*: il bombardiere. Certo però tanta potenza si paga con una scarsa maneggevolezza.

DDON 2

Genere Azione/Strategia
Casa Psygnosis
Sviluppatore Interno

• Aspetti strategico-gestionali molto interessanti
• 8 diversi mezzi da poter pilotare
• Scenario di gioco decisamente ampio
• Più longevo del predecessore

• Grafica non molto dettagliata
• Poche innovazioni rispetto al predecessore
• La mappa bidimensionale poteva essere realizzata molto meglio

Versione Amiga

Il gioco occupa due dischetti non installabili su HD. I caricamenti, comunque, ricoprono solo l'arco dell'introduzione o poco più, dopodiché il drive non viene più interessato dal programma se non per salvare la situazione di gioco. La grafica è discreta, piuttosto veloce al livello minimo di dettaglio ma via via sempre più lenta con l'aumentare di particolari. Particolarmente riuscito l'effetto notte, con suggestive vedute del deserto post nucleare interrotto qua e là dalle luci delle installazioni. Il sonoro meriterebbe quasi un NC, vista la scarsità degli effetti sonori o delle musichette.

Una valutazione difficile, quella di *Armour-Geddon 2*. Il gioco in sé, infatti, è ben realizzato e vanta diversi aspetti davvero meritevoli di lode, come per esempio la gestione contemporanea e combinata delle strutture logistiche della base e dei mezzi mobili impiegati nelle azioni militari (fino a sei contemporaneamente). Trattandosi però di un seguito, il confronto con il predecessore è inevitabile, ed è qui che arrivano le dolenti note: qualche miglioria rispetto all'originale è stata apportata, ma si poteva comunque fare di meglio, considerato il potenziale mostrato a suo tempo da *Armour-Geddon*. Insomma, rispetto al predecessore *Armour-Geddon 2* non è granché meglio, ma in valore assoluto resta un acquisto caldamente consigliato a tutti coloro che hanno perso notti su notti sulle nevi di *Midwinter* o sui caccia Manta di *Carrier Command*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

La vista agli infrarossi permette di sopperire all'oscurità della notte, momento propizio per ogni missione.

Gli scenari non sono ricercatissimi in quanto a particolari. Chissà *TFX* per Amiga 1200 come sarà?

trasporto e simpaticissimi lanciamissili mobili. Tutti questi mezzi variano ovviamente in caratteristiche tecniche (quali velocità, capacità, peso, ecc.) e in possibilità di armamento, per tutti comunque piuttosto ampie.

Con il nostro bravo progettino in tasca possiamo procedere alla costruzione dell'arsenale, naturalmente con una certa parsimonia, onde evitare di sperperare le materie prime estratte nella nostra miniera, dato che questa, prima o poi, si esaurirà e a quel punto potremo solo "riciclare" i materiali necessari alla costruzione di un mezzo smantellandone un altro. A proposito della miniera, occorre precisare che va collegata SUBITO con l'installazione che utilizzeremo per la costruzione, giusto per non perdere preziosi minuti (che si traducono, nel gioco, in ore di attacchi nemici alle nostre tre basi di partenza), in attesa delle materie prime. Terminata la fase preparatoria, possiamo concentrarci sull'azione militare vera e propria, esaminando l'obiettivo della missione da eseguire e pianificando opportunamente il sentiero di guerra, localizzando uno o più waypoint a cui potrà fare riferimento l'autopilot dei mezzi mobili risparmiandoci spiacevoli digressioni nel deserto post-atomico . A questo punto dovremmo proprio essere alla resa dei conti: armato il mezzo che intendiamo utilizzare e selezionata la base di partenza tra quelle non ancora rase al suolo dai bombardieri nemici, scendiamo anche noi in campo in prima persona a "mazzulare" a destra e sinistra, senza troppi preconcetti politici poco adatti in questa sede.

È più o meno a questo punto che i dubbi sulla somiglianza a dir poco marcata di *Armour-Geddon 2* al suo predecessore prendono consistentemente corpo e, se mi poteva anche andare anche bene che non fossero stati mutati alcuni aspetti, che risultavano vincenti già due anni fa e per i quali quindi non si sentiva troppo la necessità di una modifica sostanziale, per quanto concerne il dettaglio grafico (la cui scarsità rappresentava, insieme alla longevità non assicurata da sei pur toste missioni, il vero tallone d'Achille di *Armour-Geddon*) era lecito chiedere qualcosa di più. Così com'è, quindi, *Armour-Geddon 2* risulta, ahinoi, poco più di un data disk che contiene, oltre a una buona dose di missioni, poche migliorie neanche poi tanto convincenti. Un peccato, insomma, perché *Armour-Geddon* meritava secondo me uno sviluppo più adeguato a quanto di buono (ed era davvero tanto, al di là del 835 che gli avevamo assegnato) ci aveva già regalato due anni or sono.

Simone Bechini

NB – nota bene

Fin dai tempi di *Carrier Command* ho sempre amato particolarmente questo tipo di giochi, che potrebbero essere definiti di azione strategica. Spero che ricordiate quel buon vecchio titolo della Rainbird, nel quale vi veniva affidata addirittura un'intera portaerei con tanto di caccia, cannoni laser, hovercraft e altri giocattolini del genere. Un altro pezzo di storia della categoria lo suggerisce invece il grandissimo Mike Singleton con il suo epico *Midwinter*, megagioco insuperabile per l'atmosfera e il coinvolgimento che creava: nei panni del capo di un gruppo di sopravvissuti a una improvvisa glaciazione affrontavate il perfido General Master per difendere l'ultima oasi terrestre, l'isola ghiacciata Midwinter. Ultimo, scontato suggerimento: *Armour-Geddon*, padre di questo titolo della Psygnosis.

F-14 FLEET DEFENDER

La MicroProse pubblica il seguito di *F-15 Strike Eagle III*, dedicandolo a quello che forse è il jet più "amato" tra gli appassionati di aerei da guerra: l'F-14. Per la prima volta il famoso aereo dalle ali a geometria variabile riceve un trattamento "completo"...ma era veramente necessario?

Nonostante sia un aereo da combattimento tra i più popolari, l'F-14 "Tomcat" non era mai stato al centro di una simulazione di volo "seria". Le sue apparizioni nel mondo dei videogiochi, infatti, sono in gran parte limitate alla serie arcade *Afterburner*, mentre il gioco in cui questo aereo ha probabilmente rivestito l'importanza maggiore è lo strategico *Harpoon*.

Una delle ragioni di questa assenza è probabilmente la natura biposto dell'F-14, poco adatta a essere rappresentata in programmi fondamentalmente dedicati a un solo giocatore. *F-15 Strike Eagle III* (della stessa MicroProse) e *Tornado* (della Digital Integration) hanno però recentemente superato questa limitazione, e non c'è da meravigliarsi, quindi, se la tecnologia sviluppata in *F-15 III* sia stata in seguito applicata per coprire l'assenza più clamorosa nel panorama dei simulatori di volo. La struttura di *F-14 Fleet Defender* non si discosta molto da quella tradizionale dei simulatori MicroProse. Prima di iniziare il volo vero e proprio, il giocatore può configurare il livello di difficoltà di un gran numero di parametri della simulazione. Questi includono: modello di volo, difficoltà degli atterraggi, abilità dei nemici, precisione delle armi, facilità d'impiego del radar e "intelligenza" del nostro co-pilota. Sul fronte tecnico è possibile definire il livello di dettaglio grafico di tre aspetti della simulazione: aereo, terreno, e cielo e mare. Il programma, infatti, pur essendo graficamente molto accurato, tende a rallentare anche su un 486 DX2 a 50MHz. Curiosamente, ridurre il livello di dettaglio del terreno rende più fluida la simulazione anche nelle missioni che si svolgono sul mare (la maggior parte) ed è un'opzione che vi consigliamo.

Il programma conduce in tempo reale le azioni di tutti i mezzi coinvolti nella battaglia, in alcuni casi più di cinquanta. Non solo gli aerei sono rappresentati, ma anche le navi e i missili da crociera.

Inoltre il giocatore può decidere nome e nome di battaglia per sé e per il proprio co-pilota, e in quale squadriglia volare tra quelle proposte (tutte autentiche e tutte rappresentate con i corretti contrassegni al livello di dettaglio maggiore).

Infine, occorre decidere la campagna militare a cui partecipare. Russi e Americani dimenticano offerte di pace e collaborazione e tornano a scatenare la terza guerra mondiale. Il programma offre due teatri di battaglia di questo ipotetico conflitto, Mediterraneo e Capo Nord, e ogni teatro prevede tre campagne distinte. Ogni campagna è caratterizzata da una struttura narrativa simile a quella di *Wing Commander* o *Rules of Engagement II*, nel senso che il successo e il fallimento di ogni missione conducono a sviluppi differenti della "trama", e a missioni di tipo diverso. Una terza opzione è quella di tralasciare gli scenari bellici e partecipare a un corso di addestramento alla base di Oceana. Qui, le diverse "lezioni" del corso introducono con difficoltà progressiva i problemi del combattimento ariaaria. Ogni missione di guerra è preceduta da un "briefing" che spiega cosa il comando di flotta si attende da noi questa volta, e quali sono le condizioni sul campo di battaglia. Una schermata di armamento permette di scegliere i missili che porteremo con noi da una serie di configurazioni "pre-confezionate". È importante compiere la propria scelta e non fidarsi mai di quella "consigliata", visto che difficilmente il computer riesce a proporne una adatta alla missione.

Parlando di missili, F-14 permette finalmente a tutti gli appassionati di sparare i famosi AIM-54 "Phoenix", capaci di abbattere un avversario (o perfino un missile antinave in volo) a 200 Km di distanza. Si tratta di un

Un cacciatorpediniere sovietico in navigazione con la propria flotta. I suoi missili anti-missile sono la migliore difesa agli attacchi dei nostri cacciabombardieri.

Il quadro comandi del pilota. lo schermo al centro può anche proiettare le immagini raccolte dalla telecamera di bordo.

Il "briefing" di ogni missione è accompagnato da una mappa che mostra la posizione delle forze sul campo di battaglia.

Il registro degli squadroni. È possibile giocare a più campagne contemporaneamente con squadroni diversi.

raggio d'azione ampiamente superiore a quello di qualunque altro missile aria-aria, ed è proprio questo vantaggio che rende l'F-14 un'arma così micidiale e un così efficace difensore della propria flotta.

Una volta lanciati dalla catapulta della portaerei (non sono previste missioni con decollo da terra) e presa familiarità con i comandi, ci si accorge che fondamentalmente F-14 non è così diverso dai simulatori che lo hanno preceduto. Abbiamo un compagno di squadriglia che vola insieme a noi (e del quale è facile dimenticarsi) e una missione da compiere, la cui natura è sempre aria-aria. Queste missioni includono difesa della flotta da attacchi nemici, scorta di aerei alleati, attacchi ad aerei particolari (come i grandi radar volanti) e pattugliamenti/ricognizioni. Ciò in cui *Fleet Defender* si distacca dai suoi predecessori (*Falcon 3.0* incluso) è l'accuratezza con cui l'ambiente di battaglia viene rappresentato. Il programma conduce in tempo reale le azioni di tutti i mezzi coinvolti nella battaglia, in alcuni casi più di cinquanta. Non solo gli aerei sono rappresentati, ma anche le navi e i missili da crociera. Il modo migliore per definire questa accuratissima ricostruzione è una partita ad Harpoon giocata dal computer contro sé stesso in un campo di battaglia tridimensionale. Il livello di dettaglio è tale che le navi attaccate da missili da crociera reagiscono lanciando missili superficie-aria nel tentativo di intercettarli. Tutte le navi delle flotte coinvolte nel gioco sono rappresentate, non solo le portaerei (come invece accade in *Hornet - Naval Strike Fighter*), e le loro silhouette sono, nei limiti della grafica poligonale, fedeli a quelle dei vascelli reali.

Inoltre, selezionare la vista dalla portaerei dopo il decollo mostra come il programma ricostruisca l'autentica attività che si svolge sul ponte di volo nella vita reale. Altri caccia rullano verso le catapulte di lancio, si posizionano e vengono lanciati rispettando i tempi corretti, mentre ogni tanto decolla anche qualche aereo di supporto, come gli E-3 "Hawkeye" e gli S-3 "Viking". Nelle missioni in cui è richiesto di scortare un attacco, gli F-14 girano in tondo sulla flotta mentre dalle catapulte vengono lanciati gli aerei che formeranno il gruppo di attacco vero e proprio... la sensazione è quella di assistere a un documentario!

Vorremmo dire che questa incredibile accuratezza regala la sensazione di volare in un ambiente vivo e reale, ma purtroppo non è così. Ben poco di quanto accade nel campo di battaglia influisce sulla nostra missione, e tutti questi particolari vanno, per la maggior parte, sprecati. Sinceramente, mi sono accorto della grande attività che si svolgeva intorno a me solo dopo qualche partita, e ne sono rimasto stupefatto. Nulla, infatti, me l'aveva fatta sospettare.

È proprio questo il difetto di *F-14*: nonostante l'enorme sforzo profuso dalla MicroProse, il gioco essenzialmente non si discosta dai simulatori che lo hanno preceduto. Il paragone migliore che mi viene in mente è un'avventura di *Ultima* dove anche in luoghi che i nostri eroi non visitano ci sono personaggi che combattono mostri ed esplorano rovine, ma ben poco delle loro azioni influisce sulle nostre avventure, e per la maggior parte non ne verremo nemmeno a conoscenza.

Un altro difetto è che in alcuni momenti le missioni sono proprio noiose. Può infatti capitare, per esempio, che gli aerei che dobbiamo attaccare arrivino solo dopo parecchi minuti. In questi casi l'opzione di tempo accelerato (fino a x8) non aiuta, perché il pilota automatico permette solo di volare dritto e non verso il punto di navigazione assegnato, e ciò significa che per girare in circolo nella zona di pattugliamento dobbiamo inclinarci e tenere costantemente il joystick tirato verso di noi. Ed è difficile controllare l'aereo senza pilota automatico con il tempo che scorre a otto volte la velocità normale...

Vincenzo Beretta

Genere Simulatore di volo
Casa MicroProse
Sviluppatore Interno

- Rappresentazione completa del campo di battaglia.
- Giocabile con un tempo di apprendimento minimo.

- Non offre sostanzialmente nulla di nuovo.
- Manca un'opzione di gioco via-modem.

Versione PC

Il gioco viene venduto su quattro dischetti. Sebbene una volta installato occupi solo 14 Mb, l'installazione ne richiede ben 27 liberi. Il programma supporta le consuete schede sonore, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Pro Audio Spectrum, Roland e General MIDI. Dal DX 50 MHz in su le cose si muovono con una fluidità notevole anche al massimo livello di dettaglio, ma dal DX2 50 in giù si devono ridurre alcuni particolari. Supportati tutti i dispositivi di controllo più diffusi, compresi i Thrustmaster.

K VOTO

835 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Ho preferito di gran lunga *F-14 Fleet Defender* a *F-15 III*, ma questo nuovo titolo, rispetto al "papà", manca dell'opzione di gioco via modem - oggi quasi obbligatoria nel panorama dei simulatori di volo. La rappresentazione grafica dell'ambiente di gioco appare migliorata e più definita, mentre il texture mapping su tutti gli oggetti aggiunge un notevole tocco di realismo (ma noi continuiamo a preferire la grafica di *TFX*). Parlando degli sforzi fatti per rappresentare il campo di battaglia, non c'è dubbio che la MicroProse abbia tra le mani qualcosa di potenzialmente grosso... quasi un *Harpoon* in realtà virtuale. Purtroppo in *F-14* questa è una torta della quale si assaggia una fetta ben piccola.

CURVA INTERESSE PREVISTO

NB nota bene

Per noi... mm mm! *Falcon 3.0* sempre numero uno! Se preferite però un gioco più semplice, *TFX* della Digital Image Design offre una simulazione più giocabile e un'ottima rappresentazione grafica dell'ambiente di volo. Infine, se quanto avviene nel vasto campo di battaglia di F-14 vi ha incuriosito, potreste trovare interessante il vecchio ma glorioso *Harpoon*, che affronta lo stesso tipo di conflitto da un punto di vista strategico. E tra poco dovrebbe finalmente arrivare *Harpoon II*...

La schermata di armamento permette di decidere tra configurazioni di armi già predisposte.

SEAWOLF

"Ed il mare concederà ad ogni uomo nuove speranze....così come il sonno porta i sogni." Cristoforo Colombo. Quale introduzione migliore per un gioco che regala la possibilità di navigare nelle profondità oceaniche?

Immaginate la calma oscurità delle profondità marine, il silenzioso fluire delle correnti calde che dal nero degli abissi risalgono fino alle luminose acque di superficie, i raggi del sole di mezzogiorno che penetrano come lame per poi svanire nel blu intenso che sommerge fondali senza fine.

Ora pensate per un attimo di trovarvi lì sotto, immersi nel buio...il primo impulso, istintivo, sarebbe quello di chiudere gli occhi e di mettersi ad ascoltare, come quando, da bambini, prima di addormentarci, sotto le coperte del letto non ancora calde, con le luci spente, cercavamo di udire ogni suono, ogni rumore, ogni vibrazione possibile, tentando di dargli un senso, un significato, o magari il volto di qualche creatura della nostra immaginazione.

Anche in quel mondo senza luce e senza colori che è l'oceano, l'uomo ha solamente quel modo per arrivare a conoscere ciò che lo circonda ed è costretto a trasformare l'udito in uno strumento di inestimabile valore, tanto che l'ascoltare si eleva quasi ad arte.

È proprio quest'arte che dovrete imparare a fondo per giocare a *Seawolf*, l'arte di "vedere" con le orecchie, di interpretare il tracciato di un sonar, di tradurre una serie di barre confuse sullo spettro acustico in navi, sottomarini, elicotteri e in ogni sorta di forma di vita acquatica passi a portata del vostro sonar. Da soli, voi e la vostra fidata cuffia, dovrete esplorare un universo di onde sonore che si rifrangono tra loro, si confondono, si attenuano e di cui infine non vi rimane che l'eco smorzato da cui trarre la vostra conoscenza del mondo esterno, come un cieco che si fa strada tra la folla impazzita.

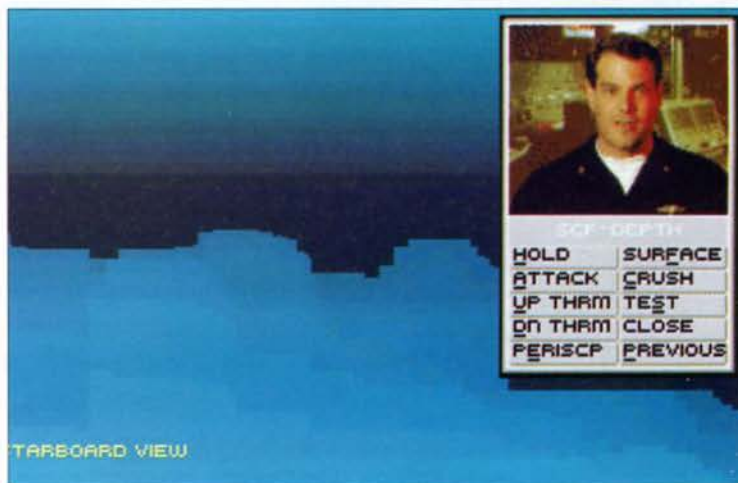
In questo simulatore vi sarà affidato un rivoluzionario sommergibile nucleare, l'SSN-21 Seawolf, con il quale dovrete portare a termine un certo numero di missioni. Dovrete fare di tutto, dal semplice controllo di navi trasporto sovietiche ad attacchi in forza alla flotta russa, dove ogni errore può significare la guerra atomica. Il punto più importante è il fattore sorpresa, un sottomarino è infatti efficiente solo se mantiene questa premessa. Per avere questo vantaggio è necessario rendersi invisibili ai sonar del nemico, è questo il vostro obiettivo più importante: non farvi scoprire se non quando è troppo tardi per poter essere intercettati.

> *Da soli, voi e la vostra fidata cuffia, dovrete esplorare un universo di onde sonore che si rifrangono tra loro, si confondono, si attenuano e di cui infine non vi rimane che l'eco smorzato da cui trarre la vostra conoscenza del mondo esterno, come un cieco che si fa strada tra la folla impazzita*

Alla Electronics Arts si sono preoccupati di rendere il sistema di gestione del sonar in *Seawolf* il più realistico possibile: si può analizzare graficamente ogni movimento del "contatto", studiarne la posizione, la profondità, e indentificarlo con una precisione incredibile, distinguendo un sommergibile americano classe "SSN Los Angeles" da uno classe Tifone (SSBN Typhoon) semplicemente dall'intensità e la forma delle onde acustiche emesse dal suo motore.

Ma nulla sarebbero i grafici in tempo reale se non fossero accompagnati dal più straordinario uso della Sound Blaster che io abbia mai visto: megabyte e megabyte di suoni digitalizzati che riproducono alla perfezione quelli reali, dandovi la possibilità di ascoltare estasiati il canto di alcune balene in viaggio per il sud, il discorrere quasi umano fra i delfini, il ribollire degli enormi banchi di pesci vicino la costa, il vibrare della superficie del mare al passaggio degli elicotteri, o il dirompente frastuono metallico dei motori di una gigantesca portaerei.

Il propagarsi delle onde sonore viene simulato alla perfezione, calcolando anche fattori quali la rifrazione dovuta alle diverse fasce di temperatura e di pressione alle diverse profondità, la perdita di intensità del segnale dovuta alla densità dell'acqua, e l'effetto dop-

La sala radio. Qui possiamo comunicare con l'altro giocatore via modem o in rete.

Il fondale riprodotto in 3d dal computer di bordo. Non una gran grafica, ma è utile in certe situazioni.

NB nota bene

Non esiste ancora un K parametro per i simulatori di sommergibile perché ancora non ne esiste uno che possa paragonarsi come perfezione a simulatori di guida come *Indycar* o di volo come *Falcon 3.0.* Se comunque cercate un alternativa valida a Seawolf, non si può non citare *Silent Service II* della immancabile Microprose, o *688 Attack Sub* degli stessi autori di *Seawolf.* Se invece vi piace la bella grafica e la simulazione in se non vi interessa molto, *Subwar 2050* è un prodotto eccellente sotto quell'aspetto.

Il missile è l'arma più sicura, ma ci costringe ad avvicinarci alla superficie e quindi a rischiare di essere scoperti.

pler derivante dal nostro movimento relativo e dalle correnti sottomarine, oltre ai disturbi provocati dal risucchio che si crea eseguendo brusche accelerazioni.

Potrete effettuare manovre leggendarie come "Ivan il Matto" per scoprire eventuali inseguitori che si nascondono nel cono d'ombra acustico dei motori, o eseguire immersioni rapide fino a un livello di temperatura dove il suono dei vostri motori non viene captato chiaramente, o fare brusche manovre per eludere i siluri nemici nascondendovi dietro ai massicci rilievi montuosi sommersi.

Oltre alla sezione sonar, il gioco vi mette a disposizione la mappa dell'area, aggiornata in continuazione con le posizioni e le identificazioni dei vari contatti sonar, e ben due visuali esterne: una del fondale (una simulazione 3d in simil-voxel, decisamente poco bella graficamente, ma utile per le manovre tra i canyon sottomarini) e un'altra a quota periscopio, sopra la superficie del mare, con la visualizzazione delle navi e degli elicotteri digitalizzati e la possibilità di lanciare missili tipo Harpoon, Tomahawk o Sea Lance.

L'immensa portaerei Nimitz, della marina degli Stati Uniti. Davvero imponente.

In ogni momento è possibile richiamare con i tasti funzione i vari ufficiali di bordo, con le relative opzioni in un menu sotto l'immagine digitalizzata. È tutto pilotabile via mouse, ma spesso dovrete ricorrere alla tastiera per le manovre veloci, in quanto non tutte le opzioni sono immediatamente accessibili nei primi livelli dei menu.

Potete guidare direttamente un siluro anche dopo averlo lanciato, mandandogli l'ordine di esplodere, di dirigersi verso un altro bersaglio o di andare in superficie e di attaccare la nave più vicina, e c'è anche la possibilità di sganciare falsi bersagli, boe con telecamere (ottenendo una vista esterna anche senza risalire in superficie) e dei lunghi cavi con attaccati centinaia di microfoni acquatici, che offriranno una maggiore area "uditiva" per il sonar, ma che vi costringeranno a rallentare.

È possibile programmare il pilota automatico settando dei waypoint, o dare personalmente l'angolo di virata, indicandolo sulla mappa o usando il sistema di tracking del sonar. A *Seawolf* è possibile giocare in due via modem o in rete, e si possono mandare messaggi sonori digitalizzati anche da voi utilizzando le numerose opzioni della sezione radio, oltre a poter naturalmente utilizzare il sistema di chat via tastiera.

Se, per caso, lanciando un singolo impulso sonar per verificare la distanza del bersaglio, vi capitasse di rilevare qualcosa che sul grafico appare come una strana anomalia sismica, non temete... potrebbe essere l'Ottobre Rosso!

Emanuele Sabetta

Le camere di lancio dei siluri e la riserva dei nostri missili. In Seawolf ci sono diverse varietà di armi disponibili.

Genere Simulazione
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interno

- Perfetta simulazione del sonar, sia da un punto di vista audio-visivo che tecnico.
- Interfaccia innovativa a menu, con visuali sopra e sotto la superficie
- Ricostruzione realistica di battaglie sottomarine su larga scala
- Possibilità di gioco in due via modem o in rete
- Messaggi degli ufficiali digitalizzati

- Giocabilità non eccellente
- La grafica del fondale 3d è mal realizzata e di difficile interpretazione
- Alcune operazioni alla lunga risultano ripetitive
- Le musiche sono poco coinvolgenti

Versione PC

***Seawolf* richiede per girare un 386 a 25 Mhz, ma un 486 è il minimo per evitare rallentamenti. Sono inoltre necessari 3 mega o più di EMS, uno spazio libero su HD di circa 19 Megabyte e sono supportate le più diffuse schede sonore, tra cui la Sound Blaster, la SB16 (per la prima volta con sample a 16 bit), la Gravis Ultrasound e tutte le periferiche Roland e General Midi compatibili.**

K VOTO

820 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

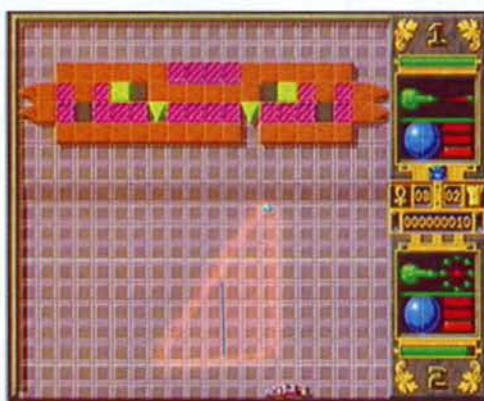
Seawolf è sicuramente un simulatore che offre un elevato livello di realismo, soprattutto grazie all'attenzione che i programmatori hanno dedicato alla sezione del sonar. È indubbio che piacerà da morire agli appassionati, a cui lo consiglio senza riserve. Per tutti gli altri, invece, è importante considerare il fatto che graficamente non offre l'impatto di *Subwar 2050*, e che alla lunga alcune operazioni divengono ripetitive e noiose.
Inoltre, l'interfaccia a menu è innovativa per questo genere di simulatore, ma ci si ritrova spesso le finestre degli ufficiali e dei dati a coprire importanti eventi sulla mappa. Il livello dei simulatori di questo tipo comunque è molto basso rispetto a quelli di volo e di guida, a tutt'oggi i due generi più riusciti.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

BREAKLINE

La Kalisto ci propone il seguito ideale del celebre e vecchiotto coin-op *Arkanoid*, dove la mitica navetta spaziale affronta ancora orde di mattoncini colorati e spietati guardiani di fine livello per la felicità dei possessori di PC. Potrà *Breakline* superare la gloria dell'antico ma mai dimenticato *Arkanoid*?

Teletrasporti ci consentono di raggiungere i punti chiusi dello schermo, ma è difficile centrarli!

La piccola salita che ci separa dalle mattonelle potrà darci una mano a rallentare la pallina nei momenti no.

In un lontano futuro, l'universo è dominato da un potente signore, il Mercante. Dopo anni di egemonia, è finalmente giunto qualcuno in grado di insegnargli le buone maniere: voi. Com'è ormai norma di tutti i giochi, però, prima di affrontare l'essere spregevole dovrete superare i sette guardiani che lo proteggono. Questa volta, invece di sfidare i nemici a suon di pugni piuttosto che colpi di spada, dovrete colpirlo con le biglie. Sì, perché in pratica *Breakline* è la rivisitazione del mitico *Arkanoid*.

Paragonando *Breakline* ad *Arkanoid*, si possono evidenziare alcune diversità: per prima cosa, ogni livello è stato realizzato con cura pressoché maniacale e, all'inizio del gioco, vi verranno messe a disposizione diverse armi per smantellare le interminabili muraglie, come lo "short cannon", che vi permetterà di sparare palline decidendone la direzione, oppure il "multi launcher", che scarica una serie di sei palline contemporaneamente. Ma attenzione, perché le munizioni non sono infinite, e dovrete farvele durare per ben dieci livelli prima di ottenere una possibile ricarica. In *Breakline* non solo potrete controllare la velocità della vostra pallina, ma anche la sua forma (nonché potenza), trasformandola in una sfera d'acciaio o di fuoco. Infatti, non tutti i mattoncini vengono distrutti da una sola arma.

Gli schermi di *Breakline* vi faranno impazzire per la loro complessità machiavellica e, in alcuni, la vostra pallina sarà teletrasportata da un luogo all'altro dello schermo, oppure inesorabilmente rallentata. La velocità della sfera potrà essere alterata da piccoli ventilatori che ne devieranno la corsa. Numerosi sono i bonus sparsi per gli schermi che potranno fornirvi preziose vite, aumentare la potenza della vostra pallina o addirittura farvi passare al livello successivo. Per ognuna delle sette fortezze troverete un livello particolare, nel quale la "barretta" si tramuterà in un cursore che potrete far girare solo circolarmente e, al termine dei dieci livelli, dovrete fronteggiare i classici guardiani vulnerabili solo alle vostre micidiali palline.

Nonostante le ottime intenzioni dei programmatori della Kalisto, *Breakline* non riesce a coinvolgere pienamente il giocatore, data la sua scarsa originalità. Alla lunga, l'azione di gioco potrebbe risultare noiosa e lenta, soprattutto per i non appassionati del genere. Bisogna aggiungere, però, che il gioco è ben realizzato e che i numerosi livelli contribuiscono ad aumentarne la longevità.

Paolo Quirici

I blocchi triangolari possono riservare brutte sorprese, producendo spostamenti irregolari della pallina.

Le cose cominciano a farsi veramente serie. Con tutti questi muri perpendicolari i rimbalzi saranno anomali.

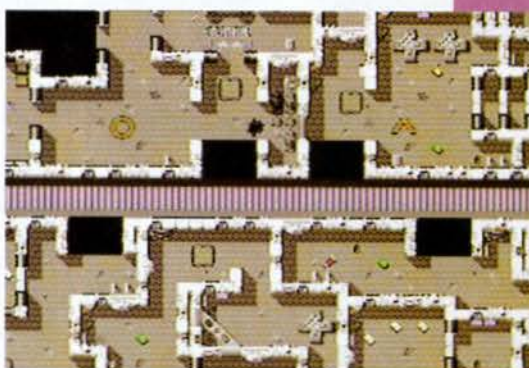
MICROCOSM

Psygnosis, Amiga CD^{32}

La versione per la nuova console digitale Commodore di quest'ultimo sforzo della Psygnosis è senza ombra di dubbio la migliore in commercio fino a oggi. La grafica (che supporta digitalizzazioni a 256.000 colori) permette una definizione grafica e una fluidità delle schermate in full motion video (beh, non proprio *full*...) davvero eccezionale: i particolari sono immediatamente riconoscibili, mentre la velocità di aggiornamento dello schermo (sia nella parte introduttiva che nel gioco vero e proprio) è impressionante. La storia racconta di un lontano pianeta, dominio di due megacorporazioni in lotta tra di loro: la Cybertech e l'Axiom. Il presidente della Cybertech, con la scusa di un'operazione chirurgica, è stato vittima di un nuovissimo tipo di attentato tecnologico: nel suo cervello è stato installato un micro-droide capace di controllarne la mente. Ai tecnici della Cybertech non resta che rimpicciolire, tramite un nuovo e fatascientifico macchinario, un loro soldato esperto all'interno di una sorta di sottomarino militare e iniettarlo in una vena del presidente, con la missione di distruggere tutte le installazioni della Axiom. Le missioni da portare a termine sono cinque: la vena cefalica, l'emisfero sinistro del cervello, l'osso del femore, l'arteria della carotide e, infine, l'emisfero destro del cervello, dove vi aspetterà il terribile droide da battaglia. L'introduzione permette di leggere il briefing di ogni missione e di vedere le caratteristiche dei mezzi a vostra disposizione. Purtroppo il gioco vero e proprio è un po' deludente e non si discosta dallo standard degli sparatutto (e neanche dei più avvincenti).

ALIEN BREED SPECIAL EDITION/QWAK

Team 17, Amiga CD^{32}

Il Team 17, come la System 3, sta facendo uscire una serie di CD contenenti ben due titoli di quelli già pubblicati nella loro serie "budget". I primi che abbiamo visionato sono *Alien Breed SE/Qwak*. Rispettivamente uno sparatutto e un gioco di piattaforme. La *Special Edition* di *Alien Breed* contiene missioni diverse da quelle viste nell'edizione normale, leggermente semplificate ma ugualmente difficili e intriganti. Potrete, connettendovi al sistema informatico centrale della base che dovrete liberare dalle presenze xenomorfe, acquistare numerosi oggetti utili (come carte magnetiche che fungono da chiavi, munizioni, cassette di pronto soccorso, mappe elettroniche, ecc.), armi sempre più micidiali (laser, lanciafiamme, plasma, ecc.) e ricevere informazioni sulla missione in corso e sulle vostre prestazioni "sul campo". *Qwak*, invece, è uno dei giochi di piattaforme più belli e divertenti, nonché fantasiosi (sebbene certamente non originali) degli ultimi tempi. Controllerete una paperella verde che dovrà raccogliere tutti i bonus e le gemme presenti sullo schermo distruggendo a colpi di uova di cioccolato i mostriciattoli (pesci, orsacchiotti e altre amenità simili) che cercheranno in tutti i modi di fermarvi. I giochi sono molto simpatici e sicuramente apprezzabili da tutti.

DONK

Supervision, Amiga CD^{32}

Se è vero che il CD^{32} non è una macchina che, finora, ha riscosso un gran successo, è sicuramente, almeno in parte, colpa delle software house che la utilizzano per sviluppare giochi come questo. Il genere di giochi a piattaforme è molto inflazionato e ci sono moltissimi titoli che non valgono nemmeno le spese di sviluppo, figuriamoci poi l'acquisto. Come si faccia a pensare di entrare nel mercato con un titolo così ricco di lacune e di buchi è per tutti noi un mistero: significa che i programmatori della Supervision non vivono sulla stessa Terra su cui viviamo noi, se pensano di poter creare un gioco per console (perché questo è l'Amiga CD^{32}) con le caratteristiche di questo *Donk*.

La papera samurai armata di katana che rotola come una Girella Motta sul vostro schermo può compiere ben un'azione: roteare come una Girella Motta sul vostro schermo - roteando sfodera la katana e colpisce tutto quello che gli arriva a tiro. Ci sono degli oggetti o dei luoghi, invece, che uccidono il samurai senza possibilità di difendersi in alcun modo (come delle strane bolle gommose che cadono dal soffitto o le pozze d'acqua). Per il resto l'originalità si spreca: dovete raccogliere un certo quantitativo di gemme disseminate per il livello al fine di aprire la porta che vi permetterà di raggiungere quello successivo... La grafica è puerile, il sonoro insufficiente, la giocabilità assolutamente limitata e obsoleta: vi sconsiglio di acquistare questo titolo.

SUPER PUTTY

System3, Amiga CD^{32}

Vi ricordate di *Silly Putty*, quel gioco di piattaforme tanto carino uscito per Amiga qualche tempo fa? Beh, la System 3 ha deciso di cominciare una vera e propria politica di conversione dei titoli della sua scuderia che hanno riscosso maggiore successo negli ultimi anni e uno di questi, fra i primi, è proprio questo *Silly Putty* che, per l'occasione, è stato ribattezzato *Super Putty*. Di fatto, come potete notare da quest'immagine e come potrete verificare se avrete la possibilità di provarlo, di *Super* non ha davvero molto, rispetto alla sua versione precedente: il gioco è assolutamente lo stesso e non presenta nessun rinnovamento né innovazioni di sorta.

Il simpatico personaggio protagonista di questo gioco di piattaforme, Putty, appunto, è una specie di palla di materiale gommoso che può distorcersi in vario modo e usare le sue proprietà elastiche per compiere numerose azioni alquanto originali e divertenti: potrete allungarvi per raggiungere delle piattaforme, gonfiarvi fino a scoppiare e distruggere tutti i nemici sullo schermo, rimbalzare, rotolare, ecc. I nemici, inoltre, potranno essere inglobati nella stranissima struttura molecolare del Putty e, addirittura, essere "imitati", grazie a un potere mutante simile a quello della famosa "Cosa" di John Carpenter. Nel complesso si tratta sicuramente di un gioco simpatico e abbastanza originale nel suo genere, tuttavia la mancanza di qualsiasi elemento innovativo è alquanto strano, dopo tutto questo tempo, anche considerato il fatto che si tratta una conversione per una macchina nuovissima.

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200 Dynamite Dsktop	L. 749.000
Amiga 600	L. 449.000
AMIGA-CD 32 con giochi	L. 629.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

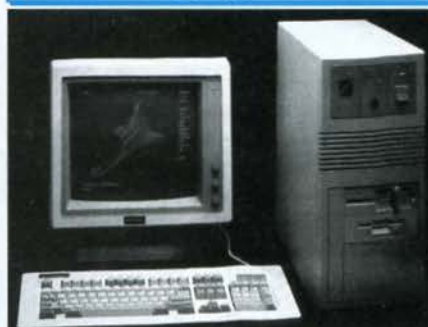
Espansione 512k	Telefonare
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 159.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 149.000
Drive interno per amiga 2000	L. 149.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 179.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Digitalizzatore Audio-stereo	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/DX/40

4Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.990.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.390.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/40

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 210 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.749.000

SUPER OFFERTA PC 486/DX2/66

Vesa Local Bus 1 Drive 3" 1/2 1.44 Mb 4 Mb di memoria, 1 Monitor a colori SVGA, 1 HD 250Mb 2 porte ser. 1 porta par. 1 tastiera estesa, 1 mouse

L. 3.349.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.279.000

CD-ROM

Lettore CD multissesione Mitsumi interno con controller, compatibile foto-CD Kodac

Telefonare

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES EUROPEO CON SUPERMARIO ALL STAR 1 JOYPAD ALIMENTATORE PAL + SCART

Telefonare

COME SOPRA MA CON STREET FIGHTER II
Telefonare

MEGADRIVE PAL/SCART
Telefonare

GAME GEAR con 4 giochi Telefonare

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane, giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb, 80 Mb, 120 per amiga 600-1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita' 880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1942
Telefonare

COMMODORE 1084S
L. 399.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 38.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 100 colore	L. 490.000
Rewlett Packard 510 b/n	L. 769.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ 48 80 col.B/N	L. 679.000
Star SJ 144 colore	Telefonare

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

Telefonare

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500	L.59.000
Per A600	L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

INTERNATIONAL KARATE PLUS

System3, AmigaCD32

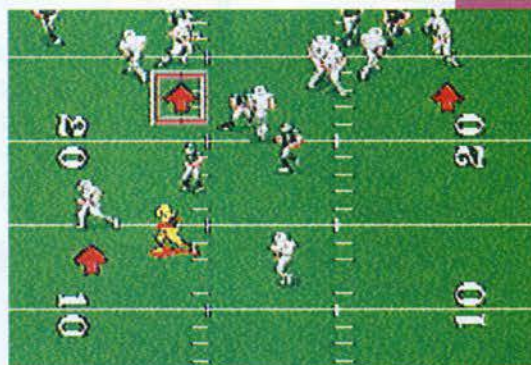
Lo so cosa state pensando: "ma come? Un gioco che è stato il K-Parametro per tantissimo tempo dei picchiaduro su qualunque computer si becca solo 760?"... Beh, ragazzi, questo gioco è stato sì K-parametro, ma prima dell'uscita di *Body Blows, Body Blows Galactic* e soprattutto, il mitico *Mortal Kombat*... Al giorno d'oggi è decisamente datato riproporre, soprattutto sull'Amiga CD32 in supporto digitale, un gioco di diversi anni fa senza avere nemmeno l'accortezza di aggiungere delle frasi digitalizzate o una presentazione in full motion video: sarebbe come far uscire una versione, totalmente e integralmente fedele all'originale, di *Mission Impossible* (che è stato, ed è tuttora, un mito assoluto) per Commodore 64 sul 3DO!

La tecnologia cambia, le capacità grafiche/sonore si evolvono, le macchine diventano sempre più potenti e complesse e i prezzi levitano come niente fosse... In un panorama del genere si rischia di avere macchine che possono fare cose che vanno oltre la "capacità di adattamento" e la creatività dei programmatori stessi. Non mi stupisce affatto, proprio per questo motivo, che la maggior parte del software che esce per la nuova macchina Commodore sia composto da conversioni datate e, nella maggior parte dei casi, abbastanza obsolete. Del gioco mi sembra anche inutile parlare, tanto lo conoscerete (o lo ricorderete) tutti quanti: tre karateka sullo schermo che si mazzolano alla grande facendo punti; chi fa più punti passa e gli altri devono riprovare. Andando avanti si conquistano le cinture più avanzate fino all'ambita "black belt".

SPORTS FOOTBALL

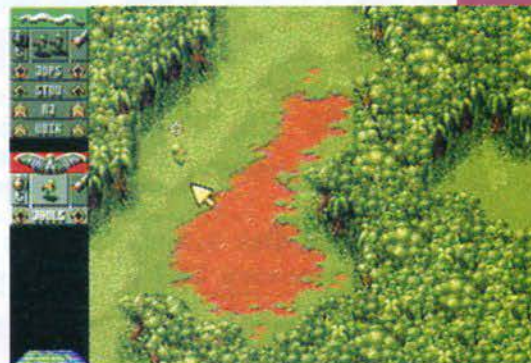
Commodore, CD32

Non lasciatevi trarre in inganno dal titolo e dall'immagine che si trova sul retro della confezione. *TV Sports: Football*, uno dei giochi dedicati a questo sport più belli mai usciti su Amiga, non ha niente a che fare con questa "riduzione" per CD32. È rimasta solo la schermata che simulava i calci piazzati a rinverdire i fasti che furono del fantastico titolo targato Cinemaware. L'azione di gioco è confusionaria, con piccoli sprite che "fingono" di picchiarsi sullo schermo e giocatori che si rendono protagonisti di scatti degni dei migliori ghepardi, per poi rallentare come delle lumache nel momento immediatamente successivo. Non chiedetemi il perché, non siamo abituati a essere volgari sulle nostre pagine. L'unica nota positiva proviene dalla presentazione digitalizzata e dai commenti parlati

che rendono più succose le azioni di gioco. Sono naturalmente presenti numerosi schemi di gioco da scegliere sia se vi trovate in attacco che in difesa, ma questo non basta a renderlo un gioco degno di nota o di attenzione. Una cosa divertente è rappresentata dal nome delle squadre con cui potrete giocare, ma NON fare un campionato, Gladiators Roma, Falcon Francoforte, Limoncini Tokio e via dicendo, una cosa davvero triste. Se potete, stategli alla larga. Sicuramente per CD32 usciranno dei titoli più interessanti e non crediamo proprio che valga la pena sprecare i vostri soldi per un prodotto che avreste potuto giocare, divertendovi di più, sul caro e vecchio Amiga 500.

CANNON FODDER

Virgin, PC

"War has never been so much fun!" Così comincia questo piccolo capolavoro che, in tempi di giochi fotocopiati, è riuscito a portare un alito di novità sui nostri monitor. La musica digitalizzata intonata da John Hare è stata riprodotta anche su PC e rimane fantastica. Anche il gioco non ha perso nulla della sua fantastica giocabilità. In breve, si tratta di risolvere una ventina di missioni, dalle più facili alle più difficili, utilizzando un esercito composto da minuscoli sprite che rappresentano i nostri soldati.

Mano a mano che si procede nel gioco, gli eroi (coloro che riescono a sporavvivere a più missioni) vengono promossi: caporali, sergenti e così via. Le missioni più avanzate si compongono, a loro volta, di diverse fasi (fino a sei) e potranno essere risolte anche grazie all'utilizzo di mezzi corazzati, jeep ed elicotteri. Gli scenari sono abbastanza vari e vengono rappresentati con una visuale a volo d'uccello che segue i vostri movimenti con uno scrolling sufficientemente fluido. La possibilità di dividere la nostra truppa per far fronte alle situazioni più intricate completa un gioco che unisce una discreta complessità tattica a un metodo di controllo abbastanza semplice da renderlo accessibile a tutti. Ancora una volta un capolavoro dai Sensible che non hanno fallito nemmeno su PC.

PROJECT-X/F17 CHALLENGE

Team 17

Ecco il secondo CD "budget" con i maggiori successi di questa casa di software, famosa anche per *Assassin, Body Blows, Body Blows Galactic* e *Alien Breed 2*. Il primo gioco, che certamente ricorderete, è uno sparatutto orizzontale nello stile più classico. Il sistema di gioco ricorda molto da vicino quello di altri titoli famosi di questo genere (come *Slap Flight*): sotto lo schermo di gioco avete una lista di armi o di effetti speciali che la vostra astronave può montare e, a seconda dei bonus che prendete sullo schermo, si illuminano in sequenza crescente: voi potrete scegliere il bonus da montare e premere il pulsante blu per attivarlo una volta che si è illuminato. Per il resto non rimane molto altro da dire: gli alieni vi arrivano addosso in ondate e rilasciano bonus, mentre vi sparano addosso a tutto andare; alla fine di ogni livello, naturalmente, c'è un boss da distruggere.

F17 Challenge, invece, è un gioco di corse di formula 1 sviluppato dal team italiano della Holodream. Potrete selezionare le marce (automatiche o manuali) il tipo di pneumatico e, naturalmente, il percorso tra i numerosi disponibili.

Ogni percorso richiede un giro di qualificazione che deciderà la vostra posizione effettiva in gara. Se farete troppi incidenti (avete un indicatore di danni in alto a sinistra) la vostra velocità massima si ridurrà notevolmente e dovrete correre ai box per le riparazioni.

MEGARACE

Dopo la succulenta anteprima che vi abbiamo presentato nel numero di gennaio, è finalmente arrivato l'ultimo prodigio della Cryo. Immaginate di partecipare ad una corsa automobilistica virtuale ultra-violenta standovene comodamente seduti a casa, davanti al vostro televisore: ovvero...*Megarace*!

Immaginatevi di trovarvi su una pista di forma ovale che ruota a 360°! Allucinante!

La nostra storia comincia in un futuro non troppo lontano, in una città nel classico stile Cyberpunk. La VWBT (Virtual World Broadcasting Television), una delle più note emittenti televisive, ha studiato uno show che sta battendo ogni indice di ascolto e gradimento: Megarace, una corsa automobilistica virtuale ultra-veloce che vi mette al volante di superbolidi e dove potete dare libero sfogo ai vostri istinti assassini più violenti e repressi, facendo fuori (virtualmente!) tutti i vostri concorrenti. Questo show permette a un spettatore qualsiasi di diventare, per una sera, un vero protagonista, un Enforcer della strada!

Naturalmente impersonerete questo "spettatore qualsiasi", cercando ovviamente di non fare una figuraccia davanti a milioni di telespettatori! È il momento di indossare la speciale tuta virtuale e immergervi in un mondo nuovo, totalmente irreale, dove la fantasia e l'immaginazione non hanno limite!

Il vostro ospite è Lance Boyle, uno dei presentatori più in voga e più quotati del momento, che vi accompagnerà durante le vostre gare presentandovi i vari circuiti e concorrenti. Avrete la fortuna di gareggiare su 14 piste in cinque ambientazioni diverse - la città di New San, il mondo acquatico di Maeva, gli intricati percorsi di Factoryland, il mondo frattale e le decadenti Wasteland. L'obiettivo principale di ogni pista è quello di far fuori la banda di teppisti locali (ce ne sono cinque diverse!). Per questo dovrete superarli uno ad uno (o, meglio ancora, farli fuori!) fino a raggiungere il capobanda e terminarlo alla grande.

Ogni banda, ha una macchina diversa e, eliminando il capo banda potrete impadronirvi della sua vettura, in modo da aumentare la vostra collezione di super bolidi.

A prima vista il vostro compito può sembrare semplice, ed è anche vero che i primi livelli sono abbastanza facili da superare. Ma la verità è ben diversa, e ve ne accorgerete fin troppo presto! Infatti, oltre ad avere un numero di giri limitato per fare fuori i vostri avversari, dovrete fare i conti con le particolarità di ogni circuito, come looping, avvitamenti, discese vertiginose, paraboliche allucinanti, torsioni e così via, ma dovrete anche stare attenti ai vari bonus dipinti sulla strada. Questi infatti sono il vostro più grande alleato e al tempo stesso il più feroce nemico: alcuni sono benefici e vi daranno una

PREMI? MA CERTO...!

Ogni tanto, il nostro caro Lance Boyle vi gratificherà con un premio davvero speciale; questi trofei hanno tutti la caratteristica di essere incredibilmente stupidi (fodere per i sedili della macchina, una cena romantica con voi stessi, un accento scozzese, un orologio, un cervello di scienziato, una crema di invisibilità, un libro vuoto, ecc...)! Ma d'altronde tutte il gioco è un po' pazzo!

marcia in più (armi supplementari, munizioni, protezioni, turbo momentaneo, ecc...), ma altri mineranno seriamente la vostra performance con zone freno, zone stordenti, e altre amenità del genere.

Prima di iniziare a giocare dovrete scegliere a che livello giocare, scegliendo tra novizio o difficile; il nostro presentatore inizierà poi a descrivere ogni percorso, insieme alle varie bande che li popolano. Avrete così modo di farvi un idea di quale veicolo scegliere (sono solo tre all'inizio) prima di lanciarvi in una folle corsa contro i vostri feroci avversari. E non preoccupatevi, se non riuscirete a compiere il vostro dovere, un altro concorrente lo farà al posto vostro, e solo i più abili telespettatori verranno ricordati nella tabella dei punteggi più alti, la Hall of Everlasting Fame!

La difficoltà del gioco cresce in modo progressivo e anche se i primi livelli si finiscono in fretta, non vale la stessa cosa per i successivi, dove i nemici si faranno sempre più tosti e i bonus sempre più numerosi (soprattutto quelli nefasti!); per fortuna i programmatori hanno inserito la possibilità di salvare la vostra posizione tra una gara e l'altra. Ogni tanto vi verrà data la possibilità di affrontare un livello bonus dove dovrete cercare di fare più punti possibile passando sulle apposite strisce, mentre andate contromano su una pista piena zeppa di punk infuriati che cercheranno di fare un bel frontale con voi (ricordatevi che niente è reale.... almeno si spera!).

Tecnicamente parlando, il gioco è superbo: le numerose e lunghissime scene animate (tutte create con il *3D Studio*) e parlate (in inglese purtroppo, ma potete mettere i sottotitoli in 5 lingue diverse, compreso l'italiano!) farebbero rabbrividire un eschimese! Finalmente un CD che sfrutti a fondo i suoi 500 Mb di dati! Pensate che solo la sequenza introduttiva dura più di 10 minuti! Non ho mai visto qualcosa del genere, nemmeno in *The 7Th Guest* o in *Rebel Assault*. Le piste, una trentina in tutto, sono tutte precalcolate e caratterizzate da un'accuratezza mai raggiunta finora, neanche nell'entusiasmante *Crash'n'Burn* per 3DO. Dovreste vedere la bellezza dei livelli subacquei con tanto di pesci che vi gironzolano attorno o gli straordinari mondi frattali per convincervi. Delle vere opere d'arte! La grafica è veramente strabiliante e l'animazione delle macchine è assolutamente priva di difetti (la squadra di grafici della Uptown ha fatto davvero un ottimo lavoro!). Il sonoro non è da meno, con ottime musiche compo-

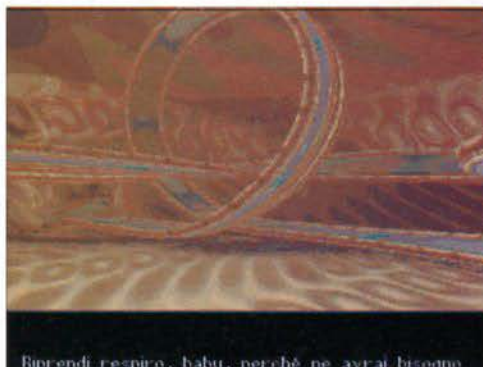
BOLIDI INFERNALI!!!

In *Megarace* potrete scegliere tra ben 8 macchine diverse. Potrete esaminare le prestazioni di ogni macchina posizionandovi sopra il cursore e premendo il tasto "Esc". Vedrete quindi il bolide formarsi partendo dal nulla e ruotando in un strabiliante morphing! Veramente eccezionale!!!

PANNELLO DI CONTROLLO

NB nota bene

Se vi piacciono le simulazioni di guida violente, non potete certo perdervi il fantastico *Crash'n'Burn* per 3DO che vi mette alla guida di una superpotente vettura corazzata nel classico stile Mad Max. Se però non avete il 3DO, ma "solo" un PC o un Amiga, potete divertirvi con lo spettacolare *Stunt Car Racer*, che potrete trovare anche nella versione economica appena pubblicata. Se preferite delle corse più pacifiche, ma sempre emozionanti, è d'obbligo una partita all'ultramitico *MicroMachines*, in cui controllerete una quantità industriale di macchinine in miniatura attraverso ambienti casalinghi come tavoli da cucina, vasche da bagno, cortile...

Questa pista passa proprio in mezzo alla fantastica città di New San!

Vista così, questa pista frattale che vi porta all'interno di una balena virtuale sembra proprio impressionante!

Notate gli anelli appuntiti che ruotano attorno al tubo in cui state correndo.

ste dall'ormai famoso Stephane Picq! È un peccato però non avere inserito musiche che sfruttino le schede Roland o General Midi; inoltre abbiamo rilevato una leggera incompatibilità con la SoundBlaster 16.

L'umorismo e la pazzia sono onnipresenti nel gioco (come i premi che vi vengono assegnati) e i continui interventi del presentatore sono un vero spasso per il giocatore. Sembra proprio di essere in diretta in uno show televisivo.

Le numerose animazioni presenti nel gioco (e spesso scelte a caso) contribuiscono enormemente a questo effetto. Dimenticatevi gli attori di *Return to Zork* perché Christian Erikson, il commentatore, li batte tutti alla stragrande! Ma dopo tutti questi elogi vi starete chiedendo perché diavolo un voto così "basso". Beh, *Megarace* soffre di alcuni difetti abbastanza importanti riguardanti la giocabilità, che alla lunga possono stufare e frustrare il giocatore che investe tutti i suoi risparmi del mese per l'acquisto di questo CD. Infatti il gioco manca di una certa profondità che lo renderebbe più interessante e stimolante.

Il primo difetto, e sicuramente il più importante, è che le macchine non gareggiano "realmente" sul circuito. In effetti, mentre correte per le piste, vi appariranno le macchine dei segugi del capobanda una dopo l'altra, ma mai contemporaneamente. Ogni volta che ne farete fuori una, sparandole o speronandola (il metodo più divertente è senz'altro quello di stringerla sul lato della pista), istantaneamente ne spunterà un'altra dal nulla poco più distante da voi (ridicolo!), dove prima magari non c'era niente. Se invece decidete di superare un avversario, questo esploderà per auto-combustione istantanea (doppiamente ridicolo!!!).

Il secondo rimprovero riguarda la scarsità della IA (Intelligenza Artificiale) dei vostri avversari, anche se bisogna dire che nel livello difficile sono più aggressivi. Lo stesso capo banda si limita semplicemente a scodinzolare un po' più dei nemici "ordinari" sulla pista per evitare i vostri colpi.

Anche il realismo stesso della simulazione è un po' scarso, soprattutto perché il programma non vi lascia molta libertà. Ad esempio non potete fermarvi in mezzo alla strada, oppure non potete proseguire se non avete eliminato tutti i concorrenti, ma potete anche frenare in mezzo a un looping senza cadere nel vuoto. Per di più non si capisce bene quale sia la differenza di prestazioni tra i vari mezzi messi a vostra disposizione (a parte le ovvie limitazioni di armatura e armamento).

Dovrete fare i conti con le particolarità di ogni circuito, come looping, avvitamenti, discese vertiginose, paraboliche allucinanti, torsioni e così via

Il controllo del veicolo è molto buono e potete pilotare il vostro mezzo con tre periferiche diverse. Il mouse è il sistema più realistico (visto che riproduce i movimenti di un vero volante) ma anche il più scomodo visto che per accelerare e frenare dovrete muoverlo in avanti e indietro. Il joystick è probabilmente la migliore alternativa anche se così non potrete dare sterzate violente per evitare un ostacolo o un bonus. Per gli sprovvisti di mouse o joystick (esistono ancora?) potete anche usare la tastiera, ridefinendo i tasti a vostro piacere. È davvero un peccato che il game design sia così scarso rispetto alla qualità globale del resto del gioco! Se i programmatori avessero optato per un gioco nello stile di *Crash'n'burn*, sarebbe sicuramente diventato il nostro nuovo Kappa Parametro nel genere! Inoltre la configurazione necessaria per fare funzionare bene il gioco è piuttosto pesante, anche se in teoria può funzionare su un 286 con 2 MB di Ram. Speriamo che il prossimo progetto della Cryo non risenta di questi squilibri fra game design e grafica!

Alexandre Pasetto

Genere Corse
Casa Software Toolworks
Sviluppatore Cryo

- Scene animate create con 3D Studio da brivido!
- Musiche da sballo e parlato digitalizzato
- Varietà delle piste e degli ambienti
- Idea originale

- Game design abbastanza scadente
- Scarso realismo
- Concorrenti piuttosto stupidi

Versione PC CD-ROM

L'installazione occupa circa 50K su Hard Disk e il programma determina la migliore configurazione. Il gioco funziona in teoria anche su un semplice 286 con 2 MB di Ram e un CD-Rom da 150K/s, ma risulta decisamente ingiocabile. La miglior configurazione per giocarlo veramente è un 486 DX 33 con 4 Mb di Ram e un CD-Rom da 300K/s. Abbiamo notato un fastidioso clicchettio con la SB 16.

Versione 3DO

La versione 3DO dovrebbe essere ormai pronta e leggermente superiore alla versione PC, soprattutto nella grafico. Speriamo che lo sia anche per la giocabilità!

Versione MegaCD

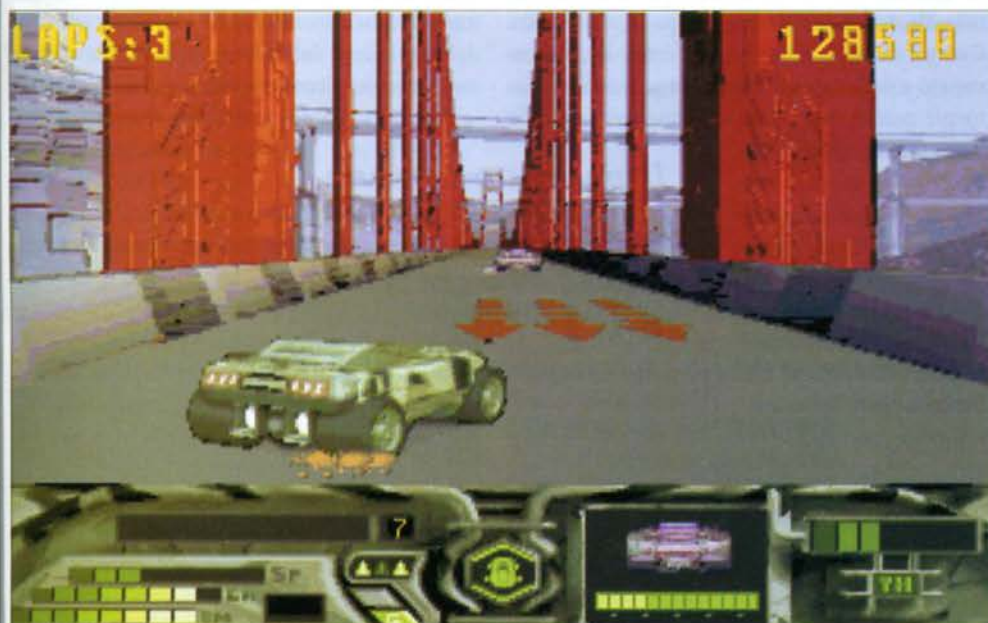
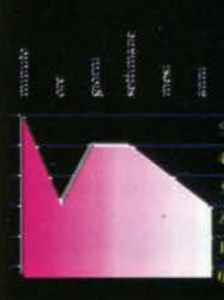
Sarà senza dubbio la versione più povera, graficamente parlando, ma per il resto dovrebbe poter competere con i suoi colleghi più "grandi". In ogni caso vi faremo sapere!

K VOTO

800 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Che peccato! Veramente mi aspettavo di più da questo CD della casa d'oltralpe! È da tanto che stavo seguendo il progetto e non posso certo nascondere la mia delusione quando ci ho giocato la prima sera. Ma come? Tutto questo lavoro rovinato solo perché dei game designer con poca fantasia non sono riusciti a creare qualcosa di più interessante di uno stupido sparatutto motorizzato?
Infatti la grafica del gioco è al dir poco superba e il sonoro è mitico, anche se non eccezionale. Le piste create con il *3D Studio* sono un miracolo di bellezza e l'idea dei bonus dipinti per terra è più che originale. Non posso credere che dopo ore di game testing, nessuno si sia accorto delle lacune che presentava il gioco. È veramente un peccato, perché poteva diventare il migliore in assoluto nella sua categoria! Messi da parte questi dettagli il gioco, nel complesso, è comunque divertente e vale la pena comprarlo, se non altro per le numerose e stupende scene animate e per la grafica strepitosa. Se siete dei fan accaniti degli sparatutto e delle velocità folli potrebbe addirittura appassionarvi. E poi finirlo non è affatto un' impresa facile!

Ecco la versione virtuale del Golden Gate di San Francisco. Attenti a quelle frecce dipinte sulla strada perché possono rallentarvi di colpo.

Eliminare un punk mentre state per fare un looping è una delle cose più emozionanti di *Megarace*.

JUMP RAVEN

La Paramount Pictures è lieta di presentarvi l'ultimo sforzo di quei geniacci della CyberFlix. Effetti speciali e colori straordinari in quello che, ancora prima di uscire era stato annunciato dalla stampa statunitense come il più veloce gioco mai sviluppato su CD ROM. Sarà vero?

Tutto quello che vedete sullo schermo, palazzi esclusi, è da distruggere.

Un attimo di tranquillità, cosa vi aspetta dietro l'angolo?

Il CD ROM è un supporto che, a causa della ben nota lentezza dei tempi di accesso ai dati, è sempre stato terreno fertile per la programmazione di avventure le quali, solitamente, non fanno della velocità il loro punto di forza. La Cyberflix, ribaltando a sorpresa questo concetto, ci regala dopo il successo di *Lunicus* (vedi box) *Jump Raven*, un grande e veloce arcade per Macintosh che si propone di mantenere gli standard qualitativi di grafica e sonoro che il CD offre.

Dopo una lunga e meravigliosa presentazione della durata di svariati minuti ci troviamo finalmente alle prese con il gioco vero e proprio. New York (ma per quello che vedrete potrebbe benissimo essere una qualsiasi altra metropoli), ambientazione fantascientifica tipica ormai di quasi tutte le produzioni videoludiche e cinematografiche, alla Blade Runner per intenderci.

Voi siete un brillante agente speciale destinato al recupero di quel preziosissimo carico costituito da casse di materiale genetico sottratto al governo federale da un agguerrito gruppo di skin heads. Già, voi direte, ma perché il governo è così interessato a delle casse di materiale genetico? Ovviamente perché tutta la popolazione animale della terra, a parte qualche sopravvissuto gravemente mutato dalle radiazioni, è stata terminata da una disastrosa guerra nucleare e quelle casse rappresentano l'unica testimonianza della razza umana. Non c'è che dire, alla Cyberflix sono gente fantasiosa!

Il gioco vero e proprio, in realtà, consiste solamente nello sparare selvaggiamente a tutto quello che vedrete in giro

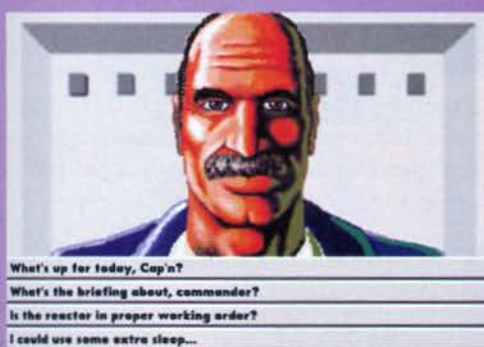
Grande innovazione dei giochi della Cyberflix è stata l'introduzione di una nuova tecnica di programmazione volta a sviluppare quelli che sono stati chiamati "cyberpuppets". I cyberpuppets non sono altro che i personaggi con cui avrete modo di interagire durante il gioco. La loro principale caratteristica è l'incredibile caratterizzazione di ogni personaggio, unita al coordinatissimo movimento labiale che questi curiosi manichini sfoggeranno quando avremo modo di interloquire con loro. Rimarrete stupiti quando, nello scegliere il vostro compagno per la missione, vi troverete a colloquiare con ognuno di loro in modo estremamente realistico. Vi troverete persino a ricevere non troppo velati complimenti da una bellissima e ammiccante fanciulla bionda.

Proprio uno dei "cyberpuppets" ci introdurrà nel pieno del gioco spiegandoci, in un perfetto inglese, la trama e i nostri compiti. Attenzione, però, nella scatola e nella copertina del CD non è stato inserito nessun supporto cartaceo delle istruzioni e se la vostra capacità di comprensione dell'inglese parlato non sarà più che perfetta, vi perderete parecchie delle sfumature, almeno verbali, del gioco.

Sì, le sfumature riguarderanno solamente la parte colloquiale del "gameplay" dato che il gioco vero e proprio, in realtà, consiste solamente nello sparare selvaggiamente a tutto quello che vedrete in giro. Nessuna sfumatura, solo esplosioni agghiaccianti, urla e morte. Non a caso una piccola etichetta gialla sulla scatola indica questo gioco come non adatto a ragazzi di età inferiore ai 18 anni.

Il super mercato delle armi che il governo vi mette a disposizione. C'è solo l'imbarazzo della scelta, basta avere i soldi.

BOX LUNICUS

Ecco uno dei numerosi cyber puppet. Se siete sordi potrete capire ciò che dice leggendogli le labbra.

Il primo gioco della CyberFlix per Macintosh fu *Lunicus*. In realtà, se volete leggere una recensione di questo gioco, vi invito a leggere quella di *Jump Raven*. Cambia solo la trama: nel primo episodio la terra era invasa dagli alieni (ma va?!) e a voi era toccato l'ingrato compito di spazzarli via a colpi di laser! Tutte le caratteristiche di *Jump Raven* erano già presenti in *Lunicus*, compresi i cyberpuppets. *Lunicus*, fortunatamente, non essendo così evoluto per quanto riguarda grafica e sonoro era ben più equilibrato nelle sue richieste hardware: si accontentava di sei Mb di RAM per risultare gradevolmente giocabile. Se doveste trovarvi a scegliere tra i due, comprate questo!

What's up for today, Cap'n?
What's the briefing about, commander?
Is the reactor in proper working order?
I could use some extra sleep...

Genere Sparatutto
Casa Cyberflix
Sviluppatore Interno

- Grafica molto curata
- Audio davvero accattivante
- Azione frenetica Molto veloce

- Richieste Hardware inaccettabili ed ingiustificate
- Gameplay obsoleto
- Ripetitivo
- Totale assenza di un libretto cartaceo di istruzioni

Versione MAC

Dunque, per giocare a *Jump Raven* è necessario un super computer della NASA....no, quasi. Un Macintosh a 256 colori con system 7.01 o successivi. Otto (8) Megabyte di Ram sono obbligatori per far partire il gioco ma ne sono consigliati 12 (!!!!) per esaltare al massimo la velocità di gioco. Sull'Hard Disk tre sono le installazioni possibili e vanno da un minimo di 200 Kb di spazio richiesto ad un massimo di 16 Megabyte. Ovviamente la prima soluzione penalizzerà notevolmente il gioco. Quick Time 1.6.1 e Sound Manager 3.0. sono indispensabili e perciò inclusi sul disco.

K VOTO

690 MAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Che dire più di quanto non abbia già detto? Se avete, ovviamente per lavoro, una postazione che risponda ai requisiti hardware necessari, potete anche farci un pensierino se vi piace sparare come dei forsennati! Se avete un Macintosh "normale" rivolgete la vostra attenzione ad altri giochi, magari su dischetto. *Pathway Into Darkness* potrebbe essere una validissima alternativa. Imperdonabile il fatto che *Lunicus*, predecessore di *Jump Raven*, fosse in realtà lo stesso gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

Le strade della città si dimostreranno veramente ostili per la vostra povera jeep. Elicotteri, robot e mezzi blindati vi sbarreranno la strada con ogni mezzo in loro possesso. Con il tastierino numerico o con il mouse muoverete il vostro veicolo attraverso gli interminali boulevard della città. Con la barra spaziatrice potrete anche scorrere tra le innumerevoli armi che il governo degli Stati Uniti ha messo a vostra disposizione. Ogni arma, oltre a costarvi un determinato numero di crediti (ne avrete a disposizione 1000 all'inizio del gioco e ne riceverete tanti quanto saranno i nemici sadicamente "blastati") avrà delle caratteristiche che la differenzieranno da tutte le altre e ne renderanno indicato l'uso contro particolari nemici. I grattacieli scivoleranno intorno al nostro mezzo con discreta fluidità.

Il circuito sonoro del nostro Mac sarà sfruttato in maniera davvero egregia: la sintesi vocale ci farà compagnia per tutta la durata del gioco e avremo addirittura la possibilità di scegliere tra quattro diverse colonne sonore, ognuna capace di modificare totalmente lo spirito del giocatore: la musica d'atmosfera ci inviterà allo studio dei pattern di movimento del nemico, l'heavy più duro pomperà litri di adrenalina nelle nostre vene.

Bene, e allora? Pare che questo *Jump Raven* sia davvero un gran gioco: veloce, curato graficamente e nel sonoro. Giusto? NO!

Per sparare ad alieni come forsennati abbiamo a disposizione decine di validi e ben più divertenti titoli sul più economico supporto magnetico (il dischetto). Come abbiamo già avuto modo di ripetere più volte, un gioco non è fatto di soli effetti speciali e grafica stupefacente. La cosa che più è importante in un gioco è che questo sia divertente per l'utente. *Jump Raven* ci lascia del tutto indifferenti, senza contare che il suo predecessore, *Lunicus*, era esattamente lo stesso gioco. Certo, il nuovo gioco è più veloce ma lo è grazie allo sperpero di ben 8 (otto) megabyte di RAM richiesti obbligatoriamente per far partire il gioco. *Jump Raven* è il più veloce gioco su CD Rom? Forse sì, ma qualunque programma sarebbe veloce se potesse attingere a dei serbatoi di memoria così proibitivi per un utente medio.

Massimo Triulzi

Un prodotto davvero insolito per il supporto CD: troppo complesso per essere un veloce arcade Se la vostra passione è quella di sparare a ogni cosa che vedete orientatevi su altri validi prodotti su dischetto come *Pathway into Darkness* o *Mac Attack*. Se invece di *Jump Raven* vi piacciono gli effetti speciali, il sonoro e la grafica, una buona alternativa, dalla trama più consistente e con un pizzico di multimedialità, può essere il caro buon vecchio *Iron Helix*. Ormai datato ma pur sempre condito da un certo fascino è *Spaceship Warlock* che vi farà passare qualche ora come il più temibile pirata della galassia: anche in questo caso vi troverete spesso a fare ricorso alle vostre armi da fuoco.

KETHER

Questo nuovo titolo Infogrames per CD-I vi lancerà in una battaglia disperata per la salvezza della galassia: cosa nascondono le cinque fortezze abbandonate degli antichi saggi? E chi riuscirà a salvare la Principessa della Saggezza?

Questi esseri luminosi vi attendono nelle varie stanze dei templi della Saggezza, e vi riveleranno le rune per superarli.

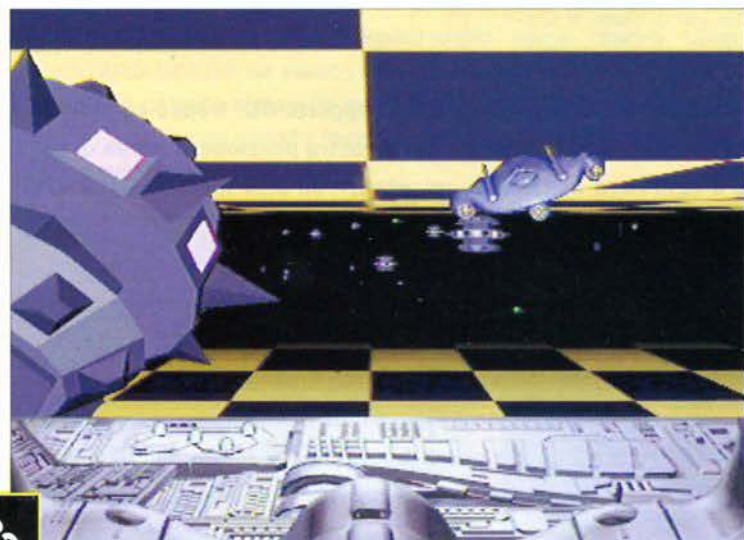
Eta Carena, la Principessa della Saggezza, è stata rapita. Per riuscire a salvarla dovrete aprirvi la strada tra campi di asteroidi, cunicoli di cristalli, labirinti tecnologici e stormi di pericolosissime navi stellari avversarie. Il vostro scopo è quello di raggiungere i cinque Templi della Saggezza e scoprire le magiche rune, che vi permetteranno di accedere alla fortezza di Malkhout, dove Eta Carena è tenuta prigioniera dal malvagio Khork, Signore delle Tenebre. Soltanto Enoy, Signore della Gerarchia Galattica potrà aiutarvi nella vostra missione, con utili consigli su come superare le terribili prove poste a guardia dei portali dei cinque Templi.

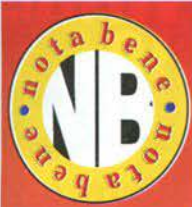
Ecco un'immagine tratta da una delle sezioni di "simulazione di volo" in cui, in realtà, non dovrete fare altro che evitare gli ostacoli.

All'inizio di ogni prova dovrete superare una sezione di volo, cercando di evitare gli oggetti (cristalli, astronavi, asteroidi, ecc.) che vi arrivano addosso. Una volta fatto questo (e non pensate che sia una cosa facile, soprattutto per quanto riguarda un paio di templi), arriverete al tempio vero e proprio.

Giunti davanti al suo portale, dovrete superare una prova di abilità o di riflessi: nel tempio di Hochmatt affronterete una prova di memoria (avete presente il Memory della Ravensburger?); in quello di Gebourah vi aspetterà una prova sonora (tipo il gioco Simon); nel tempio di Netzach (una delle sequenze più difficili in assoluto da superare), dovrete superare un gioco di logica simile a Master Mind; in quello di Hod vi aspetta un gioco di riflessi in cui dovrete cliccare su certe icone al loro apparire sullo schermo. Una volta superati questi quattro potrete accedere all'ultimo tempio, quello di Malkhout, in cui è tenuta prigioniera la principessa. Basterà inserire i codici che avete trovato alla fine di ogni altro livello per accedere al labirinto. Ogni tempio viene visualizzato in 3D con visuale in soggettiva (con la presentazione classica delle avventure/arcade). Lo schermo ruota di 90° per volta e non è molto fluido. In compenso, sia l'aspetto grafico che quello sonoro sono davvero molto ben curati e creano un'atmosfera fantascientifica e cupa di tutto rispetto.

Superare le sezioni di "simulazione di volo", tutto sommato, è soprattutto una questione di memoria

All'interno dei dungeon dovrete arrivare in cinque stanze (segnate sulle mappe nel libretto delle istruzioni) in cui vi verranno rivelate le cinque rune che vi permetteranno di superare il tempio e accedere a quello successivo. Prima di andarvene, però, avrete una visione di Eta Carena che vi mostrerà una delle quattro chiavi che saranno necessarie al fine di aprire il portale del tempio di Malkhout: queste "password" sono rappresentate da un certo

Un'altra immagine della sezione di volo più difficili in assoluto: quella del tempio di Gebourah.

Ecco il Signore della Gerarchia Galattica, Enoy, in una delle sue forme più luminose e spettacolari.

Se amate questo genere di giochi, che contengono elementi diversi fra di loro e che rendono il tutto più vario e attraente, tra sezioni a bordo di astronavi, altre in cui dovete risolvere rompicapo ed enigmi e altre ancora all'interno di dungeon da esplorare con mostri, trappole e tesori, non posso fare altro che consigliarvi *Inca*, un titolo della Coktel Vision sviluppato anche per CD-I (originariamente era uscito per PC CD-ROM) ricco di mistero e presentato con una grafica e un sonoro che ricordano vagamente questo gioco Infogrames.

D'altra parte, se non possedete soltanto un CD-I ma potete avvalervi di altre macchine, vi posso consigliare *Rebel Assault*, uno sparatutto arcade della Lucasarts che sicuramente conoscerete, con sezioni diversissime fra loro. Altri titoli a cui potreste indirizzarvi sono *Wolfenstein 3D* e *Doom*, due sparatutto in 3D della ID Software.

numero di "stelle" che dovrete annotarvi e inserire una volta giunti di fronte all'ultimo portale. La sezione in 3D è abbastanza ben realizzata (anche se non certo innovativa) e, oltre a essere impegnati nel trovare le porte delle rune, dovrete fare ben attenzione ai mostri che vi attaccheranno. Potrete difendervi con una pistola a raggi dalle munizioni infinite (questa parte ricorda vagamente una versione estremamente semplificata di *Wolfenstein 3D* o *Doom*).

Uno dei punti maggiormente a favore di questo titolo, peraltro abbastanza semplice da finire e certamente non realizzato con una cura eccessiva (a parte l'aspetto grafico/sonoro), è la varietà delle situazioni che vi troverete ad affrontare per portarlo a termine.

Tuttavia, manca di spessore: superare le sezioni di "simulazione di volo" in mezzo ad asteroidi o astronavi, tutto sommato, è soprattutto una questione di memoria e di un po' di riflessi; i giochi che dovrete superare prima di accedere alle sezioni 3D sono semplicissimi (soprattutto il "Simon" e il "Memory": per inserire dei rompicapo avrebbero certamente potuto escogitare qualcosa di più originale o coinvolgente...); infine, le sezioni nei dungeon dei vari templi sono molto facilitate dalla presenza nel libretto di istruzioni delle mappe complete con il punto di inizio, il punto di arrivo e tutte le stanze in cui dovrete recarvi per recuperare le rune (praticamente vi danno la soluzione completa allegata!).

L'impatto iniziale non è certamente dei migliori, ma dopo un po' vi accorgerete di voler continuare per giungere finalmente a salvare la principessa. Purtroppo, due fattori minano la potenzialità del gioco: uno è certamente la semplicità di cui abbiamo già parlato e l'altro è il terribile sistema di controllo del CD-I, che rende impossibile governare la nave in maniera decente e addirittura difficoltosa la gestione delle schermate a icone dei vari rompicapo.

Se possedete questa macchina, tutto sommato, potreste decidere di acquistare questo gioco, che vi potrà offrire qualche giorno di divertimento... Ma non aspettatevi né un novello *Inca*, né tantomeno un *Wolfenstein 3D*.

Yuri Abietti

Genere Arcade
Casa Infogrames
Sviluppatore Interno

- Ritmo di gioco vario e veloce
- Buona presentazione grafico/sonora

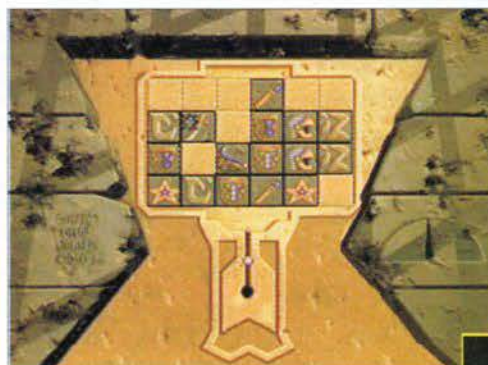
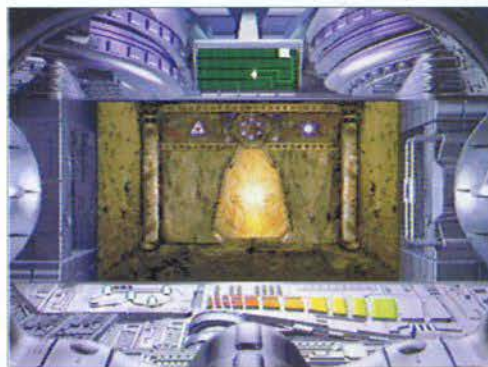
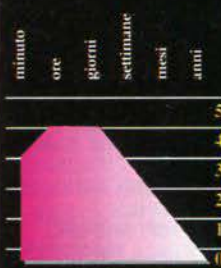
- Giocabilità scarsa e poco profonda
- Troppo semplice da completare

Versione CD-I

Il gioco, che risiede su un singolo CD, offre delle animazioni in grafica vettoriale semplice (priva, cioè, di texture mapping, Gouraud shading o altre tecniche particolari) abbastanza pregevoli. Soprattutto le sezioni di simulazione di volo sono ricche di oggetti in movimento che potranno farvi venire un capogiro. L'uso del colore e delle digitalizzazioni è molto buono e l'unione con la grafica vettoriale crea alcuni aspetti decisamente simpatici. Uno dei punti più forti del gioco è sicuramente il commento sonoro, davvero ben fatto, vario e appropriato a ogni scena o sezione.

Purtroppo devo catalogare *Kether* in quella categoria di giochi che fanno nascere commenti del tipo: "carino, ma non me lo comprerei..." La grafica potrebbe impressionarvi e anche il commento sonoro è notevole, ma la giocabilità rimane a livelli abbastanza semplici, privi di vero spessore e interesse. Come già detto, le tre parti in cui è diviso il gioco, se prese nel loro insieme, rendono il tutto vario e divertente, ma singolarmente hanno delle grosse lacune: la sezione di simulazione di volo non è particolarmente "profonda", quella di rompicapo è troppo semplice e quella in 3D è quasi meccanica. Un vero peccato, perché un gioco del genere non si vede certo tutti i giorni su una piattaforma come quella del CD-I.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Una volta iniziato il gioco dovrete scegliere quale tempio risolvere per primo (vi appariranno come nell'immagine qui sopra). A fianco, invece, potete ammirare un'altra immagine della lunga e bellissima introduzione digitalizzata.

Due sezioni fondamentali del gioco: più in alto un'immagine del dungeon di un tempio e qui sopra la prova di memoria.

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

TUTTO IL SOFTWARE PER PC & AMIGA

Favoloso

OMAGGIO

GRATIS con un acquisto di almeno **L. 100.000** un fantastico porta dischetti 40 posti

SOFTWARE PC

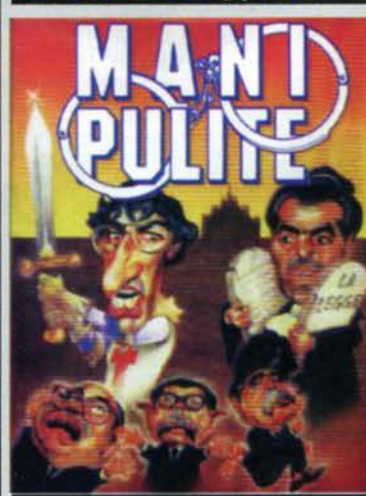
Titolo	Prezzo
3D WORLD BOXING	L. 39.900
A320	L. 99.000
ACES OVER EUROPE	L. 129.000
AIR COMBAT	L. 129.000
AIR FORCE COMMANER	L. 99.000
AIR WARRIOR	L. 99.000
ALIEN BREED	L. 99.000
ALONE IN THE DARK 2	L. 129.000
ATP	L. 119.000
B-WING	L. 69.000
BATTLE CHESS 4000	L. 39.900
BATTLE ISLE '93	L. 69.000
BLACKJACK	L. 79.000
BRIDGE CHAMPION	L. 99.000
BRUTAL FOOTBALL	L. 79.000
CAMPAIGN II	L. 99.000
CASINO ADVENTURE	L. 119.000
CASTELVANIA	L. 39.900
CHESSMASTER 4000	L. 89.000
CIVILIZATION	L. 129.000
COLOSSUS 4 BRIDGE	L. 39.900
COOL WORLD	L. 39.900
CYBER RACE	L. 109.000
DAILY HORSE RACING	L. 29.000
DELUXE STREEP POKER	L. 29.000
DELUXE STRIP POKER 2	L. 39.900
DR. JOHN - ITALIANO	L. 59.000
EYE OF THE BEHOLDER III	L. 109.000
FALCON 3.0	L. 99.000
FANTASY EMPIRE	L. 119.000
FOOTBALL MANAGER	L. 39.900
FRONTIER	L. 99.000

Titolo	Prezzo
F.S. SCENARY ITALY	L. 119.000
GABRIEL KNIGHT	L. 119.000
GO SIMULATOR	L. 69.000
GOAL	L. 79.000
GOBLIN 3	L. 139.000
GRAND PRIX	L. 109.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 39.900
HARD NOVA	L. 29.900
HARRIER ASSAULT	L. 99.000
HEIRS TO THE THRONE	L. 119.000
HOLE IN ONE	L. 69.000
HONEY THE CLOWN	L. 79.000
IMPERIAL PURSUIT	L. 79.000
INCA 2	L. 139.000
INDY CAR	L. 89.000
INDY: FATE OF ATLANTIS - ACTION GAME	L. 79.000
ADVENTURE GAME	L. 109.000

Titolo	Prezzo
JURASSIC PARK	L. 79.000
KASPAROV'S GAMBIT	L. 139.000
KID PIX	L. 39.900
KING DOMS	L. 119.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000
LA BELLA E LA BESTIA	L. 89.000
LARRY 6	L. 139.000
LEXI CROSS	L. 29.900
LITTLE DEVIL	L. 129.000
MERCENARIES	L. 109.000
MONKEY ISLAND 2	L. 109.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
MOSCOV NIGHT	L. 79.000
NHL HOCKEY	L. 139.000
NIGHT SHIFT	L. 39.900
NIPPON SAFES INF	L. 39.000
PATRIOT	L. 109.000
PGA TOUR GOLF	L. 39.900
PRINCE OF PERSIA 2	L. 119.000
PRIVATEER	L. 139.000
PRIVATEER SPEECH P.	L. 69.000
RED CRYSTAL	L. 118.000
ROGER RABBIT	L. 79.000
RYDER CUP	L. 79.000
SAM & MAX ITALIANO	**L. 119.000**
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SERVE AND VOLLEY	L. 39.900
SEXY TV SHOW	L. 99.000
SHADOW CASTEL	L. 139.000
SHADOW OF THE COMET	L. 129.000
SILVERBALL	L. 89.000
SIM CITY 2000 ITALIANO	**L. 129.000**
SIM LIFE	L. 99.000
SIMON THE SORCERERS	L. 99.000
SISTHEMA	L. 109.000
SPACE HULK	L. 99.000
STREET FIGHTER 2	L. 79.000
STRIKE COMMANDER	L. 139.000
SUPERTETRIS	L. 39.900
SYNDACATE	L. 109.000
SYNDACATE: AMERICAN REVOLUTION	L. 69.000
T2: ARCADE GAME	L. 75.000
TEATRE OF WAR	L. 29.900
TECHNO NINJA	L. 59.000
TEX	L. 39.900
T.F.X. SIMULATOR	L. 115.000
THE CARL LEWIS CHALL.	L. 39.900
THE KEYS TO MARAMON	L. 39.900
TIME QUEST	L. 39.900
TOPOLINO 123	L. 79.000
TOPOLINO ABC	L. 79.000
TORNADO	L. 99.000
TORNADO:DESERT STORM	L. 59.000
TUNDERHAWK	L. 39.900
TV SPORT BOXING	L. 39.900
TV SPORT BASEBALL	L. 39.900
ULTIMA UNDERWORLD	L. 139.000
UNLIMITED ADVENTURES	L. 119.000
VIDEO POKER	L. 79.000
WEEN	L. 89.000
WING COMMAND. ACCAD.	L. 109.000
WINTER OLIMPIC	L. 89.000
WORLD ATLAS	L. 139.000
WORLD TRIS	L. 39.900
X WING MISSION DISK	L. 69.900
X-WING	L. 139.000
XENON 2	L. 39.000
YSERBIUS	L. 129.000

SOFTWARE AMIGA

Titolo	Prezzo
3D WORLD SOCCER	L. 39.900
3D WORLD TENNIS	L. 39.900
4 CLASSIC GAME	L. 19.000
A-320 AIRBUS	L. 99.000
ALIEN 3	L. 59.000
ALIEN BREED II	L. 79.000
ASSASSIN	L. 39.000
BATTLE ISLE '93	L. 69.000
BATTLE SHIP	L. 19.000
BEYOND ICE PALACE	L. 19.000
BOB'S BAD DAY	L. 59.000
BODY BLOWS GALACTIC	L. 89.000
BONANZA BROSS	L. 29.900

IL GIOCO PIU' DIVERTENTE!
DISPONIBILE PER AMIGA E PC DOS (3 DISCHI)
OFFERTA L. 59.000

IL GIOCO PIU ATTUALE!
DISPONIBILE PER AMIGA E PC DOS (3 DISCHI)
OFFERTA L. 59.000

Titolo	Prezzo
BUBB N' STRIX	L. 69.000
BURNING RUBBER	L. 69.000
CANNON FODDER	L. 69.000
CHAMPAING II	L. 89.000
CHUCK ROCK 2	L. 39.900
COLOSSUS CHESS	L. 39.900
COMIC SETTER	L. 39.900
CONTINENTAL CIRCUS	L. 19.000
COOL SPOT	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DIGGERS	L. 89.000
DISK MASTER II	L. 39.900
DOG OF WAR	L. 19.000
DOUBLE DRAGON II	L. 19.000
DOUBLE HIT	L. 39.900
DYLAN DOG	L. 29.900
F1 DOMARK	L. 59.000
FAIMAN	L. 69.000
FORMULA 1	L. 29.900
FRONTIER (ELITE 2)	L. 79.000
FRONTIER	L. 79.000
FURY OF THE FURRIES	L. 79.000
G.P. TENNIS MANAGER	L. 39.900
GENESIA	L. 79.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 59.000
GOAL	L. 69.000
GOBLINS 3	L. 89.000
GOLF MICROPROSE	L. 69.000
GRAND PRIX	L. 79.000
HIRED GUNS	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 59.000
KEEF THE THIEF	L. 29.900
LETHAL WEAPON	L. 39.900
LION HEART	L. 59.000
LORENZO IL MAGNIFICO	L. 29.900
LOTUS TRILOGY	L. 59.000
MEAN DRENAS	L. 59.000
MORTAL KOMBAT	L. 69.000
NIGHT BREED	L. 19.000
NIPPON SAVES	L. 39.000
OVERKILL	L. 49.000
PASSIGN SHOT	L. 19.000
PRO TENNIS TOUR	L. 19.000
PROJECT X	L. 29.900
RETE 2	L. 59.000
ROBOCOD J. POND 2	L. 79.000
SEEK&DESTROY	L. 59.000
SENSIBLE SOCCER	L. 69.000
SIM LIFE	L. 89.000
SIMON THE SORCERER	L. 99.000
SKID MARKS	L. 69.000
SPACCE HARRIER II	L. 19.000
SPACE HULK	L. 69.000
SPORT COLLECTION	L. 49.000
STAR FLIGHT 2	L. 39.900
STAR TREK 25TH ANNIV.	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 59.000
STRIKER CALCIO	L. 39.000
SYNDACATE	L. 89.000
TECNO NINJA	L. 59.000
THE BARD'S TALE	L. 39.900
THE CHAOS ENGINE	L. 69.000
TORNADO	L. 89.000
TUBE WARRIORS	L. 69.000
URIDIUM 2	L. 69.000
WEEN	L. 79.000
WINTER OLYMPICS	L. 89.000
WOLF VIEW	L. 39.000
WOODY'S WORLD	L. 69.000
WORLD OF LEGEND	L. 69.000
XENON	L. 19.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. PREZZI IVA COMPRESA.

DRAGONSPHERE

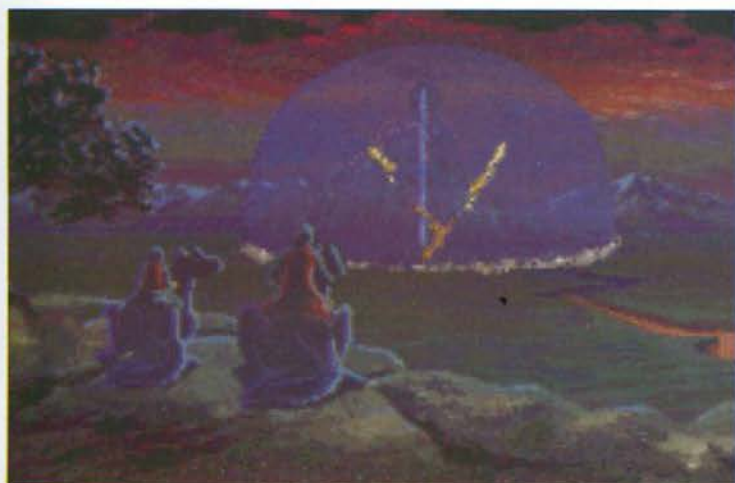
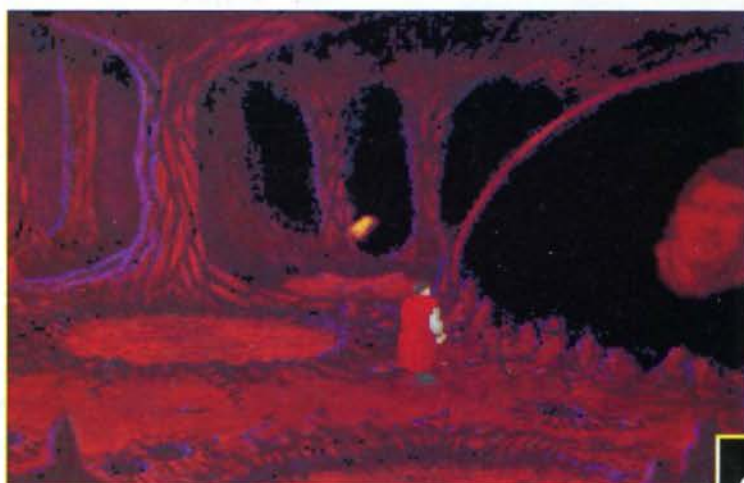
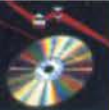
Rimasi decisamente stupito quando seppi che la Microprose, regina delle simulazioni videoludiche, aveva deciso di creare un reparto dedicato allo sviluppo di giochi di avventura. *Rex Nebular* è stato un buon esordio e *The Phantom of the Opera* e *Bloodnet* non erano male. Ora siamo giunti al quarto titolo della serie AGA e le cose promettono bene!

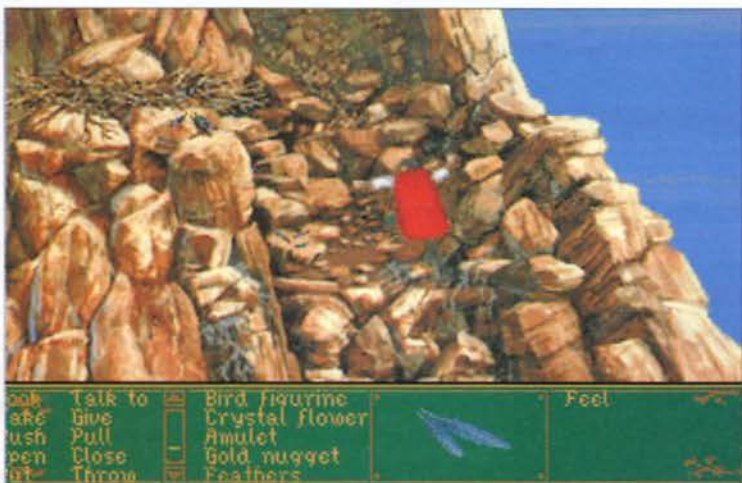
Sembra proprio che ultimamente le software house di tutto il mondo si siano passate la parola e si dedichino alla creazione di giochi di avventura, proponendoci prodotti sempre più sofisticati e sempre più competitivi. *Dragonsphere* è il quarto gioco d'avventura della Microprose, sembra che ce l'abbiano messo tutta per impressionarci e credo proprio che ci siano riusciti! Venti anni fa, vostro padre, il grande Re di Callahach, assieme al suo mago di corte, imprigionò il malefico stregone Sanwe nel suo castello, con l'aiuto di un potente sortilegio. Purtroppo qualche anno dopo vostro padre si ammalò ma, prima di morire, vi lasciò la Dragonsphere, una palla di cristallo nella quale è racchiuso un drago che simboliz-za l'imprigionamento del perfido incantatore dentro l'impressionante sfera magica. Purtroppo pare che ora essa si stia sfaldando e che il drago si stia risvegliando. Non è certo un buon segno ed è ormai arrivato il tempo di impugnare la vostra spada ed eliminare una volta per tutte questa minaccia dalle vostre contrade. Se riuscisse di nuovo a liberarsi, le conseguenze sarebbero terribili.

Così, un bel mattino di primavera, decidete di partire in cerca delle tre sfere del potere, le sole in grado di annientare Sanwe. Purtroppo esse sono andate perdute dopo l'ultimo scontro e non vi sarà facile recuperarle. I regni che vi circondano sono essenzialmente quattro. Il regno delle Fate (popolato di esseri magici e giocherelloni), il regno degli Shapeshifter (esseri in grado di cambiare il loro aspetto), il regno di Soptus Ecliptus (strani esseri che vivono nel deserto molto inclini alla magia e che parlano una lingua abbastanza insolita), e infine le montagne (popolate dagli Shak, una specie di incrocio tra un uomo e un uccello, ma anche dal temibile stregone Sanwe).

Il vostro compito iniziale sarà quello di percorrere queste regioni in cerca delle pietre magiche e di altri oggetti o consigli che vi potrebbero aiutare a sconfiggere il mago nero. Purtroppo non è tutto oro quel che luccica e ve ne accorgerete ben presto. In effetti, a metà gioco ci saranno dei bei colpi di scena e capirete presto di non essere esattamente chi credevate di essere. Per di più sembra che alcuni dei vostri "cari" complottino alle vostre spalle per cercare di usurpare il trono di Callahach. Basta... Non posso dirvi altro o vi rovinerei il gusto di scoprire il tutto da voi. Posso solo dirvi che la trama è molto ben architettata, piena di risvolti improvvisi e degna di una produzione cinematografica.

Nel gioco ogni personaggio che incontrerete ha la sua personalità e non vi ci vorrà molto per immergervi completamente in questo fantastico mondo fantasy. Bisogna ammettere che il fatto che tutto il

Per oltrepassare il lago senza farvi divorare dal mostro dovrete imprigiornarlo con un sortileggio simile a quello usato per Sanwe.

Con un potente sortilegio, il mago di corte di vostro padre e' riuscito ad imprigionare il malvagio stregone.

In questa caverna potrete dare un occhio al vostro futuro e tentare di cambiarlo.... in meglio!

Il re del mondo fatato vi dara' preziose informazioni. Ma prima dovrete rispondere a un piccolo quiz!

E' tutto chiaro per voi? No? Beh... Dovrete studiarvi un pò la lingua locale se volete andare avanti.

Umfff... Che fatica scalare queste montagne! Tô delle piume! Racogliamole... Possono sempre servire!

Se vi piace il genere Fantasy esistono numerose altre avventure del genere disponibili in commercio. Il primo titolo (e anche il più anziano!) è il mitico ***King Quest 5*** della Sierra On-line. Lo dovreste trovare anche in supporto CD. Il secondo titolo che mi viene in mente è la serie ***Fable & Fiends*** della Westwood con ben 2 episodi disponibili (***The Legend of Kyrandia*** e ***Hand of Fate***) che sono tutti e due di ottima fattura. Se invece cercate un genere un po' più RPG potete sempre giocarvi qualche episodio della serie ***Quest for Glory***.

gioco sia parlato (più di 56 Mb compressi di parlato digitalizzato) contribuisce molto all'atmosfera, ma d'altronde è giusto che sia così. Speriamo che, in futuro, tutte le software house seguano questo esempio (e già molte altre si muovono in questa direzione, Sierra e Lucas in testa). Gli enigmi da risolvere sono molto diversi tra loro e di difficoltà varia (anche se potete renderli meno difficili selezionando il livello "novizio" all'inizio del gioco ma ve lo sconsiglio, se non volete perdervi una delle parti più interessanti del gioco). Una delle particolarità di *Dragonsphere* è che non è lineare come accade in altre produzioni dove dovete eseguire un'azione dopo l'altra in un ordine ben preciso. Durante la vostra avventura sarete liberi di visitare ogni angolo del continente (quasi!) e procedere nella vostra avventura come meglio vi sembra, anche se certi passi rimarranno obbligatori. Per di più alcuni enigmi si possono risolvere in modo diverso e certe azioni sono facoltative (come in *Zak McKraken* della LucasArts). Un anello, che vi è dato in dotazione fin dall'inizio, vi permette di teletrasportarvi direttamente davanti al portone del castello in qualsiasi momento evitandovi così faticosi ritorni nel caso foste rimasti bloccati perché vi man-

Arsenio Lupin in confronto a noi era un dilettante! Abbiamo appena rubato l'ultima powerstone!

Hurra! Abbiamo sconfitto il malvagio stregone! Purtroppo i nostri problemi non sono ancora finiti.

ca un oggetto (ottima iniziativa!). Un altro vantaggio del gioco sta nel fatto che potete finirlo senza mai dovere ricaricare. Infatti se vi capita di morire perché avete sbagliato, il gioco vi fa automaticamente ripartire da poco prima del vostro "incidente", evitandovi così la sindrome del "Miseriaccia... mi sono dimenticato di salvare!!! Devo ricominciare da capo tutta questa sezione..." Per quello che riguarda il lato tecnico, la grafica del gioco è veramente bella e le animazioni sono a dir poco eccezionali. Anche il sonoro è molto curato (anche se inferiore ad altre produzioni recenti) e le voci campionate dei vari attori sono da sballo (soprattutto quelle degli abitanti di Soptus Ecliptus!).

La trama è molto ben architettata, piena di risvolti improvvisi e degna di una produzione cinematografica

Il sistema di gioco è pressoché uguale a quello di *The Phantom of The Opera*. L'interfaccia inventata dalla Microprose come standard per i suoi giochi di avventura è piuttosto originale anche se prende spunto da quella Lucas. In effetti sulla sinistra dello schermo in basso potrete scegliere tra una decina di comandi basilari, mentre nel mezzo verranno elencate le vostre proprietà affiancate da un'icona rappresentativa dell'oggetto che avete in mano in quel momento. Sulla destra, invece, appariranno altre azioni in funzione dell'oggetto scelto. Per esempio: se avete in mano un calice, vedrete apparire i verbi "riempire" e "bere". Semplice e molto pratico. Per quello che riguarda le conversazioni con altri personaggi del gioco, una volta interpellato il vostro interlocutore, le icone disponibili in precedenza spariranno e lasceranno posto a una lista di frasi come accade nell'interfaccia SCUMM tipica di tutti i giochi della LucasArts. Una particolarità abbastanza importante e piuttosto comoda: potete definire a vostro piacimento il comando che eseguirà il tasto destro del vostro mouse quando verrà premuto (quello più ovvio è il comando "guardare" che vi permette così di cliccare velocemente dappertutto sullo schermo senza dovere riselezionare il verbo ogni volta!). Un'ottima avventura che per una volta sfrutta il supporto CD in modo decente!

Alexandre Pasetto

Genere Avventura
Casa Microprose
Sviluppatore Interno

- Grafica e animazione eccezionale
- Trama molto coinvolgente e ricca di risvolti
- Enigmi interessanti e divertenti
- Parlato continuo...

- Ne voglio ancora!!!

Versione PC CD-ROM

La versione recensita è quella per Cd PC. L'installazione occupa circa 3 mega su l'hard disk mentre il CD contiene circa 70 Mb di dati (una cinquantina solo per le digitalizzazioni sonore!!!). Non necessita di un PC particolarmente potente anche se quelli molto veloci potranno usufruire di effetti speciali supplementari di transizione tra una schermata e l'altra, e basta un lettore a 150 K/s, meglio però un 300 K/s. Supporta la maggior parte delle schede sonore in commercio (comprese General MIDI e SCC-1!!!) e sfrutta la memoria espansa disponibile al meglio. Peccato non ci sia il parlato anche durante l'introduzione.

Versione PC

È uguale a quella CD-ROM, tolti però tutti i campionamenti riguardante i testi e i dialoghi. In questo caso, abbassate il voto della recensione di qualche punto. Una volta installato occupa circa 14 mega su hard disk.

Penso di non essermi mai divertito così tanto dai tempi di *King Quest 5*! Il gioco non è molto difficile (a parte qualche enigma abbastanza tosto!) e non si limita solo alla ricerca degli oggetti da trovare o alle azioni giuste da compiere. La trama è veramente appassionante e durante il vostro lungo viaggio dovrete dimostrarvi abili diplomatici, dato che molti personaggi hanno cose interessante da dirvi. Più volte potrete trovare modi diversi per risolvere un problema, il che lascia molta libertà al giocatore. Dovrete anche sapere leggere tra le righe per capire le soluzioni di certi problemi e penso che questa qualità sia diventata abbastanza rara nelle recenti produzioni del genere. Personalmente l'ho finito in una settimana di gioco intenso, ma vale il suo prezzo!
Se avete un computer con CD-ROM e non sapete cosa fargli ingoiare in questo momento, correte a prendere *Dragonsphere* e non ve ne pentirete!

CURVA INTERESSE PREVISTO

Siamo alla fine del gioco! Il re si ritrova faccia a faccia con suo fratello e la sua perfida madre. Chi vincerà?

Vi sentite deboli? Nessun problema! Trasformatevi in orso e potrete liberare il re!

Dovete saltare da una roccia all'altra seguendo un percorso preciso. Se sbagliate...

BATTLE ISLE 2

La Blue Byte, dopo averci fatto divertire con il fantastico *Settlers*, riprende il suo titolo di maggior successo, ampliandolo e migliorandolo sotto ogni aspetto. Il risultato? Una rara prova che non c'è limite al meglio...

Battle Isle 2 è il seguito del famosissimo e giocatissimo *Battle Isle*, un titolo che un paio d'anni fa seppe avvicinare ai giochi di strategia anche persone che fino a quel momento li avevano evitati come il vaiolo. La Bluebyte ha ampliato e migliorato la struttura del gioco originale, e i risultati, vale la pena di dirlo subito, sono ottimi.

In *BI2* il giocatore è posto al comando di una grande varietà di unità militari impegnate su un lontano pianeta in una lunga campagna militare di conquista. Carri armati, portatruppe, elicotteri, aerei "stealth", postazioni fisse, portaerei, sottomarini e veicoli di supporto sono solo alcuni dei mezzi messi a disposizione dal programma, mezzi che dovranno essere mossi e fatti combattere su una mappa a esagoni caratterizzata da una varietà di terreni quasi altrettanto ampia.

La campagna è divisa in una serie di missioni, caratterizzate da una mappa sempre diversa e da un obiettivo che dovrà essere raggiunto con le forze messe a disposizione all'inizio della missione stessa. Completare con successo una missione permette di passare alla successiva mentre, in caso di fallimento, il gioco finisce. Fortunatamente un sistema di password permette di ricominciare dall'ultima missione riuscita, mentre in ogni momento è possibile salvare la posizione raggiunta su disco.

A differenza di quanto avveniva in BI1, ora non tutto ciò che si trova sul campo di battaglia è visibile. Solo ciò che si trova entro il raggio dei sensori delle nostre unità appare sulla mappa, e questo raggio è, in alcuni casi, molto limitato

Durante il proprio turno ogni giocatore (sia esso umano o computerizzato) può muovere e attaccare con le proprie unità grazie a una comoda interfaccia utente a icone. Il sistema di gioco è semplicissimo, e in questo risiede la sua forza. Ogni unità è caratterizzata da una capacità di spostamento, espressa in punti movimento, e in tipi di terreno attraversabili (per esempio, un carro armato può superare trincee e ostacoli, mentre un'unità anfibia può attraversare tratti di acqua poco profonda, come i fiumi e le zone di mare adiacenti alla costa), da una corazzatura e da una serie di armi installate a bordo. Queste armi, a loro volta, hanno diversa efficacia a seconda delle unità contro le quali vengono impiegate e raggio variabile. Le unità vengono spostate una alla volta e, alla fine del movimento, hanno la possibilità di condurre un'attacco con una delle armi installate a bordo (un carro armato che attacca con il cannone non può sparare anche con le mitragliatrici). Tutto è stato studiato per semplificare al massimo la vita del giocatore: durante il movimento, per esempio, basta cliccare sull'unità per vedere illuminarsi sulla mappa gli esagoni raggiungibili in quel round. Quindi, per spostarsi, è sufficiente cliccare sull'esagono di destinazione.

Ogni unità è a sua volta composta da un certo numero di mezzi, variabile secondo il tipo

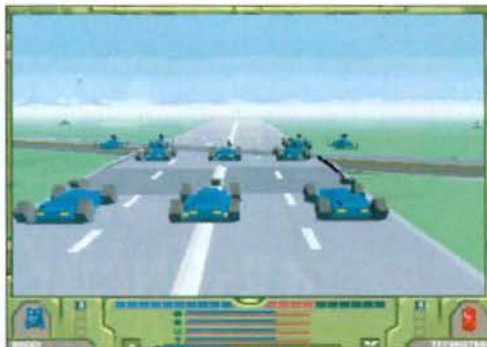
Uno dei primi mezzi a nostra disposizione nella fase iniziale della campagna. Si nota il tipico "look" del *3D Studio*.

Il network informativo del nostro esercito ci fornisce il briefing delle missioni attraverso questi schermi a scomparsa.

I Battle Tank Samurai sono delle unità con una corazzatura notevolissima. Per difendere delle posizioni sono l'ideale.

Un'unità nemica ha distrutto il ponte. L'intelligenza artificiale del computer è stata migliorata enormemente rispetto al primo titolo.

(di solito dieci). Questi mezzi rappresentano - in un certo senso - i suoi "punti ferita": vengono infatti distrutti durante i combattimenti, riducendo il volume di fuoco dell'unità, e quando il loro numero scende a zero ne viene decretata l'eliminazione e la scomparsa dalla mappa.

I combattimenti vengono risolti dal computer su base statistica, ma una schermata opzionale mostra il campo di battaglia in grafica vettoriale e una breve rappresentazione dello scontro. Solitamente di queste schermate si dice che all'inizio sono divertenti ma dopo un po' stancano. In questo caso, invece, è successo il contrario: all'inizio le trovavo assolutamente inutili, mentre adesso tengo sempre l'opzione attiva! È bene dire che il giocatore non ha alcun controllo sulla battaglia, e seguirla o meno in grafica vettoriale non ha alcuna influenza sul risultato. A differenza di quanto avveniva in *BI1*, ora non tutto ciò che si trova sul campo di battaglia è visibile. Solo ciò che si trova entro il raggio dei sensori delle nostre unità appare sulla mappa, e questo raggio è, in alcuni casi, molto limitato. Una postazione radar permette di tenere sotto controllo una vasta area, ma la sua perdita provoca normalmente un fenomeno di improvvisa "cecità" - aggiungendo un elemento di incertezza che aumenta notevolmente la tensione già alta della battaglia. Tra l'altro, se un'unità muove a contatto con un nemico non precedentemente individuato, quest'ultimo ha diritto ad attaccare prima che l'avversario possa rispondere al fuoco. In questo modo, anche una forza inferiore può eliminare o danneggiare gravemente una forza superiore, e questo si traduce con la possibilità di tendere imboscate al nemico, piazzando le proprie unità in punti strategici.

Utilizziamo quest'ultima manciata di righe per dire che per tutte le unità esiste una schermata informativa che raffigura il mezzo renderizzato con *3D Studio*, che l'intelligenza artificiale è semplicemente superba, che è possibile giocare fino in sette, con gli eserciti controllati indifferentemente da giocatori umani o dal computer, che le unità guadagnano esperienza durante le varie battaglie, che la battaglia può essere influenzata da condizioni atmosferiche come pioggia o neve, e da eventi imprevisti come partigiani che fanno saltare un ponte, e che *Battle Isle 2* è il titolo che aspettavo da tanto tempo. Ah, se tutti i giochi fossero così...

Vincenzo Beretta

Dune 2 è il principale rivale di _BI2_. La struttura di base è quasi la stessa, con la differenza che il gioco della Westwood si svolge in tempo reale, e ciò rende l'azione più frenetica. D'altro canto _Dune 2_ presenta una minore varietà di unità e di tipi di terreno.

Un altro candidato è _Empire Deluxe_, il "giochino" di guerra della New World Computing che, pur essendo più semplice, è però inferiore a _BI2_ sotto ogni punto di vista.

Le unità denominate Buggy vi impressioneranno per la loro abilità di attaccare a distanza con i missili che portano a bordo.

Genere Strategia
Casa Blue Byte
Sviluppatore Interno

- Un grande numero di unità e di campi di battaglia.
- Le diverse capacità delle varie unità richiedono l'applicazione di strategie flessibili e sempre nuove.
- Longevo.

- Alcune schermate di dati tecnici sono un po' confuse.

Versione PC CD-ROM

Il supporto CD garantisce una migliore qualità del sonoro e le animazioni in _3D Studio_, assenti dalla versione su disco. Se si escludono queste (non) piccole differenze, le due versioni sono identiche. Richiede 4Mb di RAM, almeno un 386 e una scheda VGA.

Versione PC

Attesa per la fine del mese è leggermente inferiore a quella CD sul "fronte" grafico e sonoro, ma la giocabilità sarà inalterata.

K VOTO

940 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Divertente, giocabile, ricco di spessore, longevo e chi più ne ha più ne metta. *Battle Isle 2* ha davvero pochi difetti, e si propone come un titolo adatto a tutti, e non solo ai fan delle strategie al silicio. È quasi meglio delle battaglie combattute con i *Lego Spazio* facendo i rumori con la bocca! *Battle Isle 2* è ottimo da ogni punto di vista, e ha tutti i presupposti per diventare un classico del suo genere.
Non ho altro da dire, se non: compratelo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Molte missioni comprendono la conquista di centri industriali di produzione delle armi nemiche.

Gli attacchi dei mezzi aerei sono molto spettacolari nella rappresentazione tridimensionale.

EDIROL presenta "L'OFFERTA DEL MESE"

Roland
PERSONAL KARAOKE
920.000 lire
(IVA compresa)

Music Express by EDIROL

PRIMA EDIZIONE AUTUNNO INVERNO 93/94

TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA!!!

IL PRIMO CATALOGO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA DEDICATO ALLA MUSICA E ALL'INFORMATICA MUSICALE

RICHIEDI IL CATALOGO "MUSIC EXPRESS"

Personal Karaoke — La soluzione per cantare e suonare con il PC!

Testi colorati, suoni reali e animazioni d'immagini. Finalmente protagonisti con il Karaoke interattivo!

Nel package Personal Karaoke trovi tutto l'hardware e il software necessari per il più fantastico dei karaoke. Collegando via seriale il modulo Roland SC-7 al tuo PC, hai a disposizione un'intera orchestra e puoi riprodurre tutte le basi musicali in formato Standard MIDI File. E con il software Shout! inserisci e visualizzi i testi di qualsiasi canzone per creare il tuo personalissimo videoclip MIDI Karaoke!

Spedisci a: EDIROL Srl - V.le delle Industrie 8 - 20020 Arese (MI)

- ❑ Desidero ricevere il Personal Karaoke al prezzo speciale di Lit. 920.000 (IVA compresa) + Lit. 20.000 di spese postali (PAGAMENTO CONTRASSEGNO)
- ❑ Desidero ricevere gratuitamente il catalogo di vendita per corrispondenza "Music Express" by Edirol

Nome .... Cognome ....

Via .... N° ....

CAP .... Città ....

Tel. .... Fax ....

Codice Fiscale / P. IVA (obbligatorio) ....

EDIROL

EDIROL Srl - V.le delle Industrie 8
20020 Arese (MI)
Tel. 02/93.58.13.93 - 93.58.14.74
Fax 02/ 93.58.13.12

FARE VIDEO CON CD32

Se avete un Amiga CD32, dalla fine di maggio potrete creare il vostro video interattivo personale! Infatti grazie al *Video Creator* della Almathera, potrete combinare i vostri CD audio con immagini grafiche e particolari effetti sonori. Tra l'altro, il *Video Creator* sarà uno dei primi programmi a sfruttare a fondo la cartuccia MPEG del CD32 e vi permetterà di combinare anche immagini prese dai video CD. Se preferite fare da spettatori, insieme al *Video Creator* troverete *Random Rave*, che combina casualmente immagini e sonoro: tutto quello che dovete fare è inserire il vostro CD audio preferito, e il computer si preoccuperà da solo di abbinare al sonoro il vasto repertorio di immagini ed effetti grafici già pronti, aggiungendo una nuova dimensione alla vostra musica preferita...

FUMETTI DIGITALI

La Mge ha realizzato la versione su CD-ROM del fumetto "Il Gioco" di Milo Manara.
Il CD-ROM, a doppia compatibilità DOS e Mac, è una riproduzione filmata, fatta di stacchi e dissolvenze, della storia erotica di Manara.

NOVITA' MICROSOFT

La produzione della più importante software house mondiale si amplia nel settore multimediale:

- Sono già disponibii per Mac e Windows *Creative Writer* e *Fine Artist*, due programmi educativi per bambini per imparare a scrivere e disegnare.
- Per quanto riguarda i giochi su CD-ROM, la Microsoft ha pronta una versione multimediale di *Microsoft Golf* con filmati e un corso completo per migliorare il proprio "swing".
- *Musical Instruments*, la guida agli strumenti musicali con più di 200 strumenti, 1500 esempi musicali e oltre 500 immagini, è disponibile finalmente anche per Macintosh.

- *Isaac Asimov's The Ultimate Robot* è una guida ai robot basata sui testi di Isaac Asimov. Il programma è disponibile per Mac e e contiene un corso completo sui movimenti meccanici, diversi filmati di famosi robot utilizzati nel cinema e una retrospettiva sulla vita e l'opera dello scrittore americano.

1,2,3...

Dopo il fin troppo serio *The Lovers Guide*, la Supervision sta per lanciare sul mercato una nuova serie multimediale che farà la felicità di tutti gli appassionati di musica! Il primo prodotto sarà *Rock and Roll - Years 50's*, e coprirà, ovviamente, i mitici anni 50: nel CD ROM troverete un vasto Juke Box, quasi 30 minuti di Full Motion Video e un database di più di mille notizie su cantanti, gruppi e fatti che hanno scritto la storia del Rock in quel periodo. Inoltre, per verificare la vostra preparazione o quella dei vostri amici, potrete sottoporvi ad una specie di "Trivial Pursuit" rispondendo a ben 500 domande sul tema. Seguendo una moda che sta prendendo sempre più piede nel settore del multimedia, il programma utilizza Windows e quindi tutto quello di cui avrete bisogno per aggirarvi tra canzoni, cantanti e musiche sarà il classico mouse.

MUSEI VIRTUALI

Volete visitare i principali musei mondiali, stando comodamente seduti in poltrona? La Olivetti sta avverando i vostri sogni virtuali, con una serie di CD-ROM frutto della collaborazioni tra la casa informatica di Ivrea e l'Istituto Fotografico Editoriale Scala. Fra breve tempo potrete esaminare ogni singola opera contenuta in questi musei, con tanto di guida in italiano e in inglese. Il primo titolo, che vi permetterà di visitare il Museo degli Uffizi, verrà messo in vendita al prezzo di 150.000 lire e sarà seguito a ruota dal CD dei Musei Vaticani e dell'Hermitage.

ATTORI MULTIMEDIALI

Il multimedia ha aperto nuove prospettive per attori e doppiatori. L'American Federation of Television and Radio Artists, un'organizzazione sindacale della categoria che comprende circa 77000 iscritti nella zona di New York, ha infatti siglato un contratto fino al 1995 con l'Electronic Arts. Per tutti gli attori, cantanti, doppiatori e ballerini che parteciperanno alla produzione di prodotti interattivi tipo *Ground Zero Texas* o *Voyeur* è previsto un salario giornaliero di 485 dollari.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS SU CD!

La SSI deve una grossa fetta del successo ottenuto negli ultimi anni ai GdR ispirati ai famosi e intramontabili AD&D pubblicati su licenza della TSR, come il mitico *Pool of Radiance* o l'indimenticabile *Champions of Krynn*. La nota casa californiana negli ultimi tempi ha messo in vendita le versioni su CD ROM di alcuni dei suoi recenti successi, tra cui figurano titoli del calibro di *Eye of Beholder 3, Fantasy Empires* e *DarkSun*. Purtroppo non si tratta di versioni rimasterizzate con l'aggiunta di grafica in ray tracing o sonoro da favola, ma degli stessi GdR su dischetti che, per essere giocati, devono essere installati completamente su hard disk. Tuttavia, grazie al minor costo del supporto ottico rispetto ai comuni dischetti, queste versioni hanno un prezzo leggermente inferiore, dalle 10.000 alle 30.000 lire in meno. Spesso, inoltre, troverete su questi CD ROM dei demo di giochi che stanno per uscire dai cantieri della SSI.

CORSE CYBERPUNK ANCHE SU SUPPORTO OTTICO

I piloti di *Cyber Race* (Kvoto 830) che, oltre a un 486 superpotenziato e un joystick, hanno un lettore CD ROM, da oggi possono salire sui futuristici velivoli da corsa della Cyberdreams in questa nuova versione multimediale. Anche se il gioco vero e proprio non è stato minimamente modificato, nella versione per CD ROM di *Cyber Race* sono state aggiunte diverse scene animate che "riempiono" l'attesa tra una gara e l'altra e aumentano l'atmosfera che circonda le vostre peripezie cyberpunk. Come per tutte le "nuove versioni" di giochi su CD ROM, è consigliato solo a chi non ha già il gioco su dischetti.

I RITI VUDÙ MULTIMEDIALI...

Se avete un PC e vi piacciono i racconti gotici di Anne Rice e di Edgar A. Poe, sapete già che non potete perdervi *Gabriel Knight*:, l'avventura horror che sul numero di Kappa di Gennaio ha preso un ottimo voto, ben 940! La Sierra, visto il successo ottenuto dalle avventure del povero Gabriel, ha pubblicato la versione del gioco per CD ROM. Quindi, se per caso vi siete persi questo incredibile capolavoro e disponete di un lettore CD (soprattutto se a 300 Kb/sec), ora non avete più scuse! Il *Gabriel Knight* multimediale comprende degli spezzoni animati (mentre nella versione su dischetto erano presenti solo alcuni fotogrammi della sequenze), la rimasterizzazione del sonoro e, dulcis in fundo, la versione Talkie di tutti i dialoghi, con "voci" eccellenti come quelle di Tim Curris (direttamente dal "Rocky Horror Picture Show"), che "legge" le frasi di Gabriel, e Mark Hamill (il Luke Skywalker di "Guerre Stellari") nella parte di Mosley, il poliziotto amico del nostro investigatore.

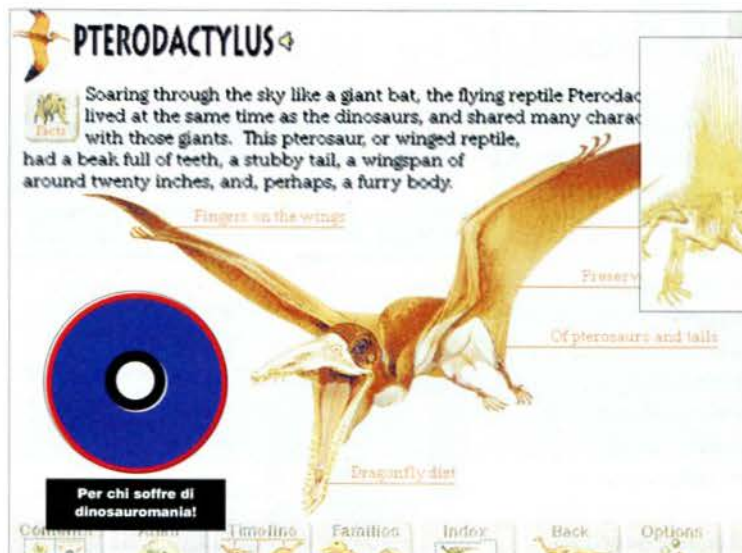
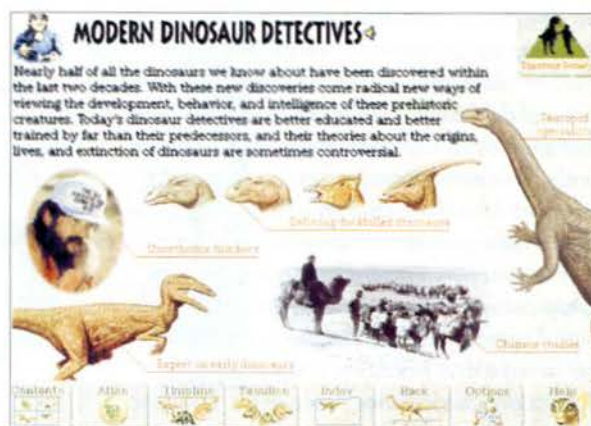
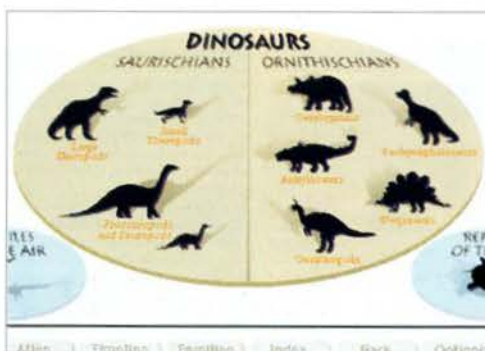
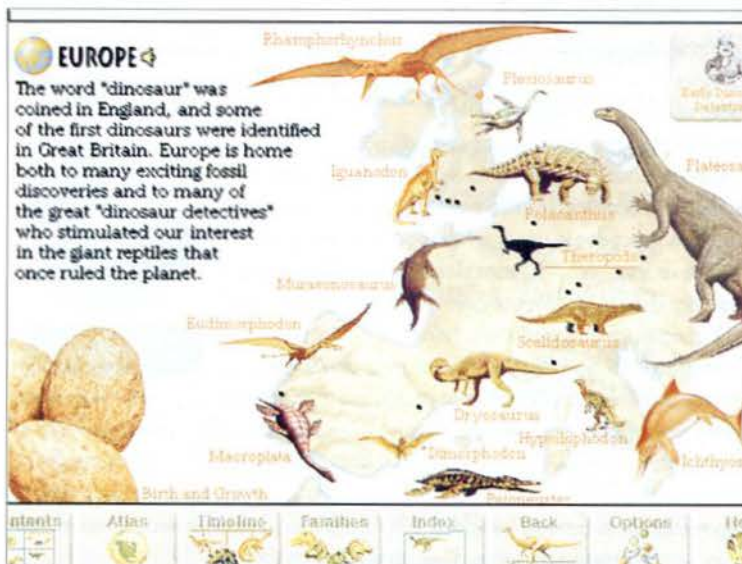
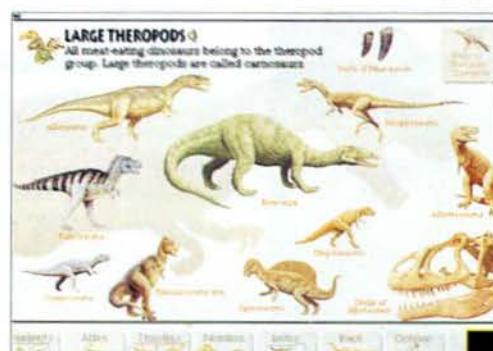
DINOSAURS
An Interactive Journey into the World of Dinosaurs

Dinosaurs è stato disegnato per essere visitato come un parco interattivo, che potrete attraversare seguendo diverse strade: ad esempio, potete partire dalla discussa DeadLine, la data (supposta) di estinzione di ogni specie, e risalire al dinosauro più grande di cui si hanno tracce, oppure potete scegliere il continente che preferite, dal mappamondo di 4.5 milioni di anni fa, e scoprire subito quali erano le principali famiglie di Dinosauri che gironzolavano incontrastati in quell'area.

Grazie agli ipertesti e alle foto che collegano a approfondimenti sempre più particolari, potrete cliccare su uno qualsiasi dei dinosauri mostrati per vedere immediatamente la sua scheda personale, che contiene naturalmente tutti i dati relativi alla specie, oltre ad alcune note curiose - cosa mangiavano, come si muovevano, su che "armi" potevano contare. Per fortuna, il linguaggio utilizzato dal prodotto (i testi sono ovviamente in inglese, NdR) è molto semplice e, grazie a un uso intelligente degli ipertesti, potrete richiedere chiarificazioni sugli argomenti più tecnici: se non avete idea di cosa siano i fossili, il programma non solo vi spiega in dettaglio come questi si siano formati tra uno strato e l'altro del terreno, ma vi mostra anche come vengono trattati e i luoghi nel mondo dove si trovano in abbondanza. Inoltre il CD copre aspetti anche poco noti della sopracitata dinosauromania, come ad esempio il modo in cui vengono ricostruiti gli scheletri di dinosauri o i principali siti paleontologici del mondo. Se invece preferite qualcosa di più tranquillo, potete scegliere l'opzione del "viaggio guidato", che vi conduce per mano attraverso gli aspetti più interessanti del mondo dei dinosauri: come vivevano, le diverse famiglie e, naturalmente, le ipotesi più accreditate sulla loro estinzione. Completano il tour anche quattro documentari che, con disegni animati e commento parlato, vi descrivono la vita paleozoica nei fondali marini o nei cieli della savana. Infine, un quinto emozionantissimo filmato (tratto da un documentario vero e proprio di un'emittente americana) mostra un drammatico scontro tra un Tirannosaurus Rex e un povero Triceratopo...

La grafica di *Dinosaurs* è davvero spettacolare, grazie alla risoluzione 640 x 480 a 256 colori di Windows: troverete decine e decine di disegni realizzati con molta precisione, che soddisferanno certamente la vostra sete di conoscenza sui dinosauri; tra l'altro sono presenti degli Screen Saver per Windows, naturalmente in tema, e anche una "Galleria d'arte" ben fornita, che comprende una trentina di disegni "liberi" sui dinosauri, che potete stampare direttamente con la vostra stampante o trasformare in WallPaper in formato BMP per gli sfondi di Windows.

GENERE EDUCATIONAL		
CASA MICROSOFT		
CPU	CD-ROM	RAM
386	150	4 MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
2.5 MB	SVGA	SB AG PA	MOUSE

(Sopra) Potete utilizzare le immagini dell'Art Gallery per gli sfondi di Windows.
(A destra) Le schede dei dinosauri sono molto accurate: grazie agli ipertesti, potete passare subito all'argomento che più vi interessa.

(Sopra) *Dinosaurs* copre anche argomenti abbastanza curiosi, come un approfondito trattato sui "Detective dei Dinosauri".
(Destra) La mappa dell'Europa paleozoica, da cui potete selezionare sia le sagome dei dinosauri che i siti di scavo più famosi.

Per cercare un dinosauro, potete partire dalla schermata con le quattro principale famiglie di rettili. Cliccando su Large Therapods...

... Potrete passare alla schermata che mostra tutti gli esemplari della sottofamiglia.

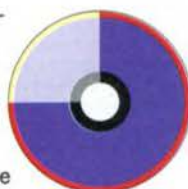
A HARD DAY'S NIGHT

A Hard Day's Night, girato in sole sei settimane nel 1964, è stato il primo film interpretato dai Beatles: rapidissime sequenze comiche che vedono i quattro costantemente impegnati a sfuggire alle attenzioni di branchi di fanciulle, che danno la caccia ai propri beniamini.
Questa versione per CD-ROM Macintosh non aggiunge molto alla pellicola originale. Oltre all'opzione che consente di vedere il film dall'inizio alla fine - con la possibilità di effettuare le normali operazioni di un videoregistratore - l'utente può scegliere di ascoltare i brani della colonna sonora accompagnati dalle immagini delle relative sequenze e da un testo con note storico-biografiche, oppure "chiedere" informazioni sui personaggi che hanno interpretato il film o, in un modo o in un altro, hanno contribuito alla sua realizzazione. In questa sezione troviamo, tra gli altri, Brian Epstein, talent scout e primo scopritore dei Beatles ai tempi del Cavern Club, e George Martin, produttore di quasi tutti i loro album. Il CD contiene anche un album fotografico con 25 pose che ritraggono John, Paul, George e Ringo nello splendore e nella spensieratezza dei loro 22/24 anni, un'intervista al regista Richard Lester, accompagnata dal suo primo cortometraggio (durata 8 minuti), l'opera che spinse i Beatles a interpellarlo per la regia di *A Hard Day's Night*.
Tutto questo potrebbe sembrare un po' poco per spingere all'acquisto di questa apparentemente frivola e innocua opera. A meno che non siate fan dei Beatles e siate interessati alla storia del quartetto di Liverpool.
La parabola artistica dei Beatles può essere suddivisa in due periodi ben distinti. A livello musicale il secondo periodo, quello che inizia nel 1965 con l'uscita di "Rubber Soul", e soprattutto del successivo "Revolver", è quello più affascinante, perché si staccano completamente da ogni convenzione musicale precedente per sperimentare nuove esperienze, nuove sonorità. A questa ricchezza artistica si accompagnò però un laceramento del rapporto, del legame tra i quattro componenti della band.
Consapevoli di ciò i Beatles del secondo periodo hanno sempre manifestato una certa nostalgia per i primi anni di attività. Nella loro opera troviamo diverse testimonianze di questo sentimento, che vanno dai versi cantati da Paul al termine di "Cry Baby Cry" (Can you take me back where I came from, can you take me back), a tutto l'album "Let It Be", che originariamente doveva intitolarsi "Get Back" e che rappresenta musicalmente un vero e proprio tentativo di tornare alle origini.
Ecco dunque che emerge il valore di un'opera come *A Hard Day's Night*, che di quel primo periodo è la quintessenza rappresentativa. Dal punto di vista cinematografico *A Hard Day's Night* è un film che merita di essere visto, e che rivive il fenomeno Beatles negli anni caldi della "Beatlemania", un fenomeno sociale e musicale a tutt'oggi ancora ineguagliato.

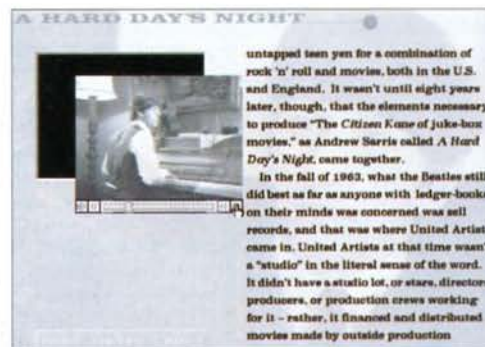
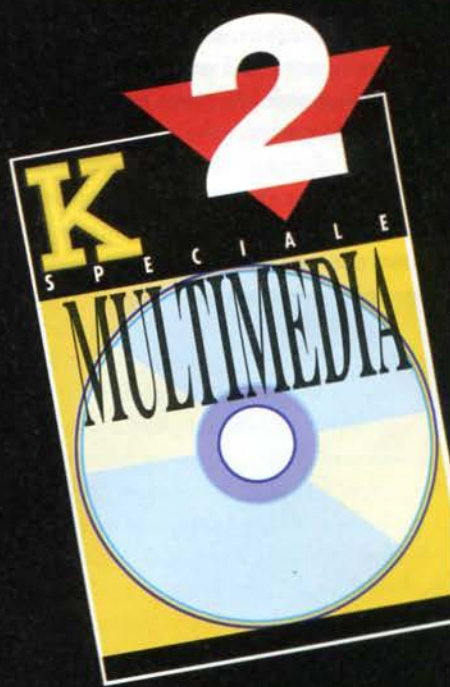
GENERE STORICO-MUSICALE		
CASA VOYAGER		
CPU	CD-ROM	RAM
68020	300	4 MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
N/A	256 toni di grigio	N/A	MOUSE

Paul McCartney nella scena del treno in compagnia dell'attore Wilfrid Brambell nella parte di John McCartney, nonno paterno del bassista del gruppo.

Nel programma è possibile ascoltare singolarmente le canzoni del film, leggendo alcune note storico-biografiche relative al brano.

imperdibile per gli amanti dei Beatles

A Hard Day's Night è un nonsense coniato da Ringo Starr che alla fine di una giornata faticosa esclamò "It'been a hard day" quindi accortosi che era ormai notte aggiunse "'s night"

Un'altra immagine tratta dall'album fotografico incluso nel CD-ROM A Hard Day's Night.

Le immagini del film possono essere viste in finestre di dimensioni variabili.

NBA J

Sono tutti là che cercano l'oro dietro qualche piattaforma e non si accorgono che alla fine dell'arcobaleno c'è una pentola piena di palloni da basket. E chi l'ha detto che ai videogiocatori non piace lo zuppone?

Non so se alla Acclaim siano degli anticonformisti, per adesso posso solo dedurre che sanno mescolare bene gli ingredienti che hanno a disposizione: *NBA Jam* è, senza mezzi termini, il gioco per console che sta vendendo di più da un paio di mesi a questa parte, addirittura con cose tipo *Sonic 3* in giro. Ora, dando per scontato che non tutti i possessori di console siano improvvisamente diventati dei globetrotter col pallone sotto al cuscino, uno fa due calcoli e conclude che qualcosa non funziona. Quindi, o alla Acclaim usano delle tecniche di persuasione piuttosto occulte, oppure semplicemente *NBA Jam* è un grande gioco.

Chi tra voi ricorda il vecchio *Two on Two* della Activision o il più recente *Arch Rivals* targato Bally Midway (apparso su Megadrive), non avrà troppi problemi a riconoscere il formato di gioco di *NBA Jam*. È uno scontro due contro due più o meno senza regole, dove il pericolo più grande è quello di realizzare con dispiacere che avete palleggiato senza tirare per più di 24 fallaci secondi. Falciare gli altri giocatori è molto più semplice che marcarli con perizia, anche se con un arbitro mezzo orbo come quello di *NBA Jam* c'è meno gusto. Avete comunque tutto il tempo per concentrarvi sull'attacco meno mirato alla semplice menomazione fisica degli avversari e cercare di capire come si faccia esattamente quella schiacciata spettacolare (ce ne sono 53 tipi diversi) piuttosto che tentare il tiro da tre punti. Una delle cose migliori di *NBA Jam* è il sistema di controllo: esiste un metodo per velocizzare i passaggi e i tiri premendo un tasto sul pad, rendendo gli scambi e le azioni decisamente più efficaci. Chiaramente quest'effetto doping ha una durata limitata e prima di riutilizzarlo dovrete aspettare un minimo di tempo necessario perché gli ormoni facciano effetto di nuovo. Un'altra cosa da tenere in conto è l'abilità del singolo giocatore e la possibilità che questo riceva una specie di power-up: se segnate tre volte di fila con lo stesso spilungone otterrete un "hot shot", ovvero la certezza quasi matematica di segnare di nuovo col prossimo tiro, magari riuscendo a incendiare la rete del canestro! Io non ci sono mai riuscito, ma suppongo che non ve ne freghi niente.

NBA Jam *rimane uno dei migliori giochi sportivi mai pubblicati anche se giocato da soli, e sicuramente il miglior titolo di basket su console*

Oltretutto, il gioco permette di controllare i veri team della federazione, e le sfide tra i grungers dei Seattle Supersonics e i precisini dell'Utah Jazz daranno molta più soddisfazione agli adepti di quanto possa darne il classico "Home vs Visitors", che sa un po' di alieno. Ehm.

A questo punto potrebbe sembrare un tantino ridondante ribadire il concetto, ma *NBA Jam* merita davvero: se cercate un titolo sportivo per la vostra console, che vi faccia provare le emozioni dello sport vero senza staccare il coccige dal divano e senza farvi faticare come se giocaste davvero, questo è almeno per metà il gioco sbagliato, nel senso che le emozioni le provate tutte, ma pure la fatica. *NBA Jam* è un gioco molto "fisico" e con quattro giocatori che si menano lo è ancora di più, con tutte le esaltazioni del caso.

La cosa più bella che si può dire di *NBA Jam* è che è probabilmente il primo videogioco sportivo nella storia dell'entertainment casalingo a ricreare un qualcosa di molto simile al contatto fisico presente nello sport vero. Questo a patto di avere un multitap o un four

L'arbitro lancia la palla a due. È il momento di iniziare lo spettacolo.

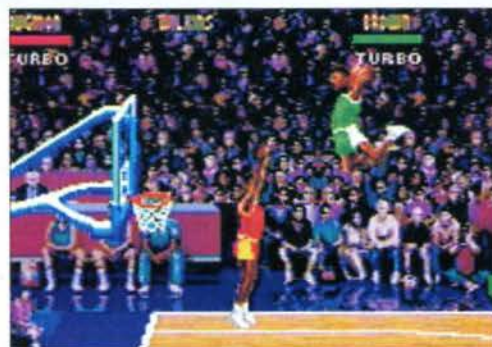
La palla è entrata nel canestro. È il momento di passare all'attacco e tentare di mantenere le distanze.

Uno dei momenti più spettacolari. Il giocatore sale fin dove osano le aquile per una bella schiacciata.

Difesa e attacco. In *NBA Jam*è possibile rubare palla all'avversario senza aver paura di fare falli. Tanto l'arbitro non fischia.

player adapter qualsiasi e quattro disperati con altrettanti joypad, anche se rimane inteso che *NBA Jam* rimane uno dei migliori giochi sportivi mai pubblicati anche se giocato da soli, e sicuramente il miglior titolo di basket su console. I puristi probabilmente si impunteranno sul fatto che il fischietto dell'arbitro in *NBA Jam* si sente poco spesso: in realtà il gioco non è una vera e propria simulazione, ma un'esaltazione interattiva (argh) degli aspetti più spettacolari della pallacanestro. Ecco quindi le innumerevoli schiacciate, alcune davvero assurde con quintupli avvitamenti ed eccellenti inutilità. Zavorra, diranno alcuni. Il discorso filerebbe anche se non si desse il caso che *NBA Jam* è il *Mario* dei giochi sportivi, giocabilissimo da qui all'eternità e mai completamente domabile. *NBA Jam* è tondo quanto una palla da basket, come lo giri lo giri, rotola e rimbalza comunque, ma stavolta sono i programmatori dell'Acclaim a far girare voi sulla punta del loro indice. In effetti, *NBA Jam* è un terzo tempo praticamente perfetto: non te ne accorgi neanche ed è già dentro. Il problema sarà tirare fuori la cartuccia dalla console e distinguere gli skinheads dai fan di Micheal Jordan.

Questo gioco è riuscito a far apprezzare non tanto il basket quanto l'attività fisica in generale a uno che trova faticoso fare zapping in poltrona. Quindi staccate il canestro dal muro, compratevi *NBA Jam*, e vedrete che riuscirete a succhiare le Fruit Joy senza masticarle.

Tiziano Toniutti

Genere Sportivo
Casa Acclaim
Sviluppatore Interno

- La parte audio è incredibile.
- Miglior gioco sportivo.

- Poco seria come simulazione.
- Avete bisogno di tre amici per apprezzarlo a pieno.

Versione SNES

Vale la pena di comprare il Multitap (l'interfaccia per connettere quattro joypad alla console) solo per avere un motivo in più per comprare *NBA Jam*. La versione SNES è praticamente uguale a quella per Megadrive, a parte i soliti colori meno accecanti e il parlato leggermente più confuso. Questo significa che *NBA Jam* è un gioco tecnicamente non troppo rifinito per le capacità del Nintendo, ma più impattante di una pallonata sul muso quando avete le gengive gonfie. Grab it now and don't pass.

Versione MD

Complessivamente, questa versione fa il miglior uso possibile della macchina. Il sonoro è particolarmente incredibile per limpidezza e spettacolarità, e poi una specie di telecronaca digitalizzata non la sentite mica tutti i giorni. Ancora una volta, l'adattatore per quattro giocatori è fortemente consigliata: solo così potrete smetterla di cercare difettucci nella grafica e nell'animazione, che tanto, comunque, non ci sono. E pure se ci fossero stati, insomma, ci siamo capiti.

K VOTO

Se siete tra quei pochi fortunati con un playground agibile sotto casa, e soprattutto se passate buona parte dei vostri pomeriggi a pivottare col ghettoblaster a sturarvi le orecchie, probabilmente non avete bisogno di *NBA Jam*. Se invece vivete in un condominio Lego come la maggior parte degli animali metropolitani, rimediate velocemente una tripletta di amici o semplici conoscenti e una copia di questo gioco. In effetti le uniche scuse che potreste addurre per non comprare *NBA Jam* sono l'odio viscerale verso il basket in ogni sua forma, la mancanza di una console sul vostro tavolo o la ripugnanza totale per ogni tipo di contatto sociale.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il repertorio delle schiacciate è molto vasto. Per riuscire a farle tutte bisogna imparare la sequenza dei tasti quasi come si trattasse di un picchiaduro.

Con il turbo si fanno i tiri e le schiacciate più belle, quelle che bruciano la retina.

Neanche Micael Jordan ai tempi d'oro riuscirebbe a fare un canestro così. E quel difensore non riuscirà certo a stopparlo.

Le animazioni del gioco sono fantastiche, prese dai movimenti dei veri giocatori NBA.

BBK 02/58105803

"E una volta che mi sono abbonato, che faccio?" Prendendo in esame l'operato degli utenti di BBK ci siamo accorti che, forse, non sono state comprese fino in fondo le potenzialità di un filo diretto telematico con la nostra redazione. Cerchiamo di fare un po' di luce sull'argomento.

PERCHÉ 14.400

Continua la promozione pro abbonati e aspiranti abbonati per il modem/FAX 14400 baud a lit 320.000, IVA e spese di spedizione esclusi. Quali sono i vantaggi di possedere un modem veloce? Per farvi un esempio pratico, se doveste scaricare un file compresso (.ZIP, .LHA, .LZH, .ARJ, ecc.) con un modem 2400 riuscireste a trasferire circa 230 caratteri al secondo, mentre con un 14400 circa 1600 caratteri al secondo. In pratica potreste prelevare 1Mb di dati in circa 10 minuti, contro i 65/70 di un 2400. Un vantaggio considerevole, soprattutto se chiamate da fuori rete urbana milanese. Inoltre, con la funzione FAX potete inviare e ricevere FAX direttamente con il vostro PC o Amiga.

Se considerate che il prezzo medio sul mercato di un simile dispositivo è di circa 380.000 lire più IVA, vi accorgerete che l'abbonamento a BBK diviene gratuito, e in più ci scappano 5 numeri di K gratis in edicola e le caramelle alla fragola e banana.

Per ordini e informazioni contattare:
Oracle Trading Company s.n.c.
Via Alessandria, 4 - Milano
Tel. 02/58111966 - FAX 02/29510751

Oltre a fornire i demo e agli update per i vari giochi, BBK è anche un'occasione per realizzare un collegamento fra i lettori e chi scrive per la rivista. A causa dei tempi redazionali, spesso è difficile per i redattori rispondere in maniera esauriente alle numerose telefonate che ricevono tutti i giorni. Gli abbonati dispongono di un canale preferenziale, potendo interpellare la maggior parte dei collaboratori e dei redattori di K tramite la posta elettronica. Volete sapere le ultime novità provenienti dal CES, oppure dall'ECTS? Potreste lasciare un messaggio specificando quali giochi vi interessano di più, la risposta di norma arriva entro un paio di giorni. Ovviamente domande del tipo "Quali sono i giochi presentati all'ECTS?" sono un po' troppo generiche e richiederebbero una risposta di diverse migliaia di caratteri, domande precise e mirate sono più gradite e consentono di dare una risposta in poco tempo, facilitando il lavoro di chi si occupa della BBS. Se siete invece interessati alla soluzione di un particolare problema nel corso di un gioco, potete sempre lasciare un messaggio nell'area TNT, anche qui la risposta dovrebbe giungere nel giro di pochi giorni. Nelle aree riservate agli abbonati sono chiaramente indicati i nominativi e gli alias di tutte le persone della redazione reperibili via posta elettronica. Preferibilmente indirizzate le vostre richieste a Gorman (Andrea Minini) per le novità e le informazioni di carattere generale, Neon (Paolo Paglianti) per i TNT e Dick Reckall (Vincenzo Beretta) per i giochi di guerra, strategia e simulazione.
Come dite? Non sapete come lasciare un messaggio? Semplice, all'interno dell'area di competenza scrivete "e" (sta per E-Mail) e battete Return (o invio). Vi verrà chiesto l'alias della persona a cui volete lasciare il messaggio, l'argomento del messaggio, se è un messaggio privato e se volete utilizzare l'editor a tutto schermo. Dopo aver risposto a queste domande potrete scrivere il messaggio che, una volta terminato, potrà essere inviato battendo due volte Return e poi "s" (per Salva).
Per questo mese è tutto, fatevi sentire! E non dimenticate di dare un'occhiata ai demo di *Battle Isle II* (Blue Byte), *Dragonsphere* (Microprose), *UFO* (Microprose), *Universe* (Core Design) e tanti altri!

Come collegarsi a BBK

Il vostro programma di telecomunicazioni deve essere settato sui parametri 8-N-1, componete il numero **02-58105803** e seguite poi le istruzioni su schermo.

COME CI SI ABBONA

Si ritaglia o fotocopia il tagliandino in fondo alla pagina, lo si compila possibilmente in stampatello, indicando l'alias (pseudonimo) solo se si intende utilizzarne uno. Allegate assegno bancario, vaglia postale o attestazione di pagamento sul Conto Corrente Postale n. 26190207, indicando come causale "abbonamento annuale a BBK" e spedite tutto in busta chiusa a:
BBK Studio Vit
Via Aosta, 2
20155 - MILANO
Potreste accelerare i tempi di validazione inviando un FAX con l'attestazione di pagamento al numero 02/33104726

Intendo sottoscrivere l'abbonamento annuale di lire 50.000 a BBK. Allego al presente tagliando

❑ *Assegno Bancario* ❑ *Vaglia Postale*

❑ *Versamento su Conto Corrente Postale nº 26190207 intestato a Studio Vit snc*

nome ....*cognome*.................................

indirizzo ....

.... *tel.* ....

cap ....*città*.................................

Questo mese l'ectoplasmatico Paolo Paglianti ha preparato la soluzione di tre "seguiti" terribili: il diabolico *Alone in the Dark 2*, il fantascientifico *Inca 2* e l'intramontabile *Rites of Judgment*. Se siete bloccati in qualche avventura, ricordatevi che il Paglianti vi può aiutare grazie alla mitica Hot Line del Venerdì sera, dalle 18:00 alle 19:00, allo 02/ 33100413.

ALONE IN THE DARK 2

Derceto non era che una passeggiata, in confronto alla micidiale Hell's Kitchen! Al posto di smorti fantasmi e timidi ragnetti, tra le mura della Villa californiana di One Eyed Jack troverete gangster armati fino ai denti, zombie con il fucile a pallettoni dietro ogni angolo e trappole disseminate in tutte le stanze! Per fortuna K pubblica la soluzione di Emmanuele Braccesi e Matteo De Giuli di questo infernale seguito della Infogrames... D'altra parte, qualcuno deve pur farlo, questo sporco lavoro!
Un paio di piccole note, prima di iniziare: dovete leggere tutti i libri, pergamene o block notes che trovate anche se non è indicato esplicitamente dalla soluzione. Inoltre tutte le indicazioni di direzioni (davanti, a sinistra, ecc) sono date rispetto alla posizione del vostro eroe. Buon divertimento!

IL GIARDINO

Inizierete la vostra avventura vudù all'ingresso della Villa Hell's Kitchen: aspettate che si rialzi lo zombie steso al suolo dall'esplosione e trasformatelo in concime con tre capocciate. Prendete il Thompson, il caricatore e l'ampolla (vi consigliamo di bere subito le ampolle di energia che trovate di volta in volta). Impugnate il Thompson e correte verso la statua con l'ancora; riparandovi dietro di essa, dovrete colpire con il mitra due volte lo zombie di sinistra. Tornate poi indietro fino al cancello, cercando però di vedere sempre Carnaby di spalle, e sparate cinque raffiche contro il secondo gangster-zombie (se sprecate troppi colpi, vi conviene ricaricare!).
Spingete lateralmente la statua e entrate nel labirinto (non fate caso ai due zombie a guardia del portone principale). Al primo bivio incontrerete un altro zombie, che dovrete stendere con sette colpi di mitra; prendete ed esaminate la foto lasciata dalla vostra ultima vittima, quindi proseguite per la vostra strada fino alla biforcazione successiva, girate a destra ed eliminate

lo zombie con quattro raffiche di mitra. Prendete la corda, l'ampolla, e il caricatore. Tornate indietro, girate di nuovo verso destra e superate l'incrocio di pochi passi: salterà fuori un altro cattivone che dovrete eliminare con cinque colpi, prendete la stradina a sinistra e fate fuori l'ennesimo zombie con quattro raffiche di Thompson. Prendete il libro e proseguite fino alle quattro gigantesche carte con i semi: prendete il grappino ed eliminate con quattro colpi lo zombie davanti a voi. Alle vostre spalle sta però arrivando un altro ospite indesiderato con strane idee sul vostro futuro: rispeditelo all'inferno sparandogli addosso tre volte. Ora potrete salire in tutta tranquillità sulla carta di quadri per raggiungere un piccolo rifugio sotterraneo. Eliminate lo zombie ubriaco con un semplice calcio, prendete la prima parte del taccuino e spingete lateralmente il baule per trovare un fante di quadri, che dovrete utilizzare sull'altare in fondo al passaggio. Stendete il fantasma con cinque calci, prendete la sciabola e salite passando per le scale all'altra estremità del passaggio, senza dimenticare di prendere l'ampolla che vi aspetta lì vicino.

Una volta riemersi dal passaggio sotterraneo, vi ritroverete in una locazione già esplorata: tornate all'incrocio dei quattro sentieri, girate verso sinistra e, alla fine della strada, troverete un utile caricatore. Tornate alle quattro carte affiancate da cui eravate scesi, girate al primo bivio verso sinistra ed eliminate lo zombie che vi accoglie a fucilate con quattro raffiche di mitra. Seguite il sentiero fino alla barriera di rami animati, che dovete eliminare con cinque affondi della sciabola. Proseguendo, arriverete in una piccola radura, dove vi attende l'ultimo fetente pirata: non tentate di ucciderlo con la Thompson, ma cercate di farlo fuori con quindici capocciate ben assestate! Prendete l'ampolla e il foglio di giornale, quindi posizionatevi davanti alla cripta, unite il grappino con la corda e lanciate il tutto verso la statua.

IN CANTINA

Bella caduta! Purtroppo rotolando dal passaggio della cripta, perderete tutte le vostre armi da fuoco... Non preoccupatevi, ne troverete altre nella Villa! Prendete i 5 cent, la manovella

HELL'S KITCHEN

SCALE

CANTINA

Per il piano terra

Verso la grotta

e, una volta superato il ponticello, raccogliete anche il sacchetto di carta.

Perquisendo il cadavere di Striker, troverete la parte mancante del taccuino (che ora potrete finalmente leggere) e il cura pipe. Accostatevi alla porta metallica, appoggiate per terra il foglio di giornale e inserite il cura pipe nella serratura. Aprite la porta con la chiave appena trovata e potrete entrare nella cantina della Villa.

Ci sono due modi per eliminare lo zombie a guardia di questa stanza: potete picchiarlo a mani nude (bastano dieci capocciate) oppure manovrare la leva al centro della stanza in modo da colpirlo con il barile-trappola.

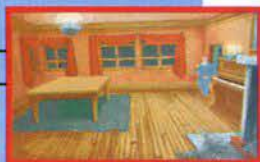
Prendete il manoscritto, il prezioso fucile e un'ampolla di energia, quindi inserite la manovella sul buco laterale del pendolo ed entrate nel passaggio segreto. Prendete il libro e le cartucce per il fucile, quindi salite di un piano con l'ascensore. Appena usciti, incontrerete uno zombie, che dovrete eliminare con tre colpi di fucile, prendete l'uncino e superate la porta di fronte all'ascensore. Prendete la mestola, e aprite la seconda porta della stanza: una volta entrati, cercate di mettervi in linea con i due zombi, in modo che quello più lontano, cercando di colpirvi, spari allo zombie più vicino (gli basta solo un colpo per tirarlo giù!); dopo la prematura dipartita del primo avversario, sistemate anche il secondo con 12 rapidi colpi di mestola, prendete la scatola di cartucce per il fucile, e avvicinatevi ai quattro bersagli dei due gangster: colpite a mani nude i quattro cubi finché non presentano tutti la faccia con il seme di quadri, quindi preparatevi a salutare un altro gangster con ben 11 colpi di mestola. Entrate nella stanzetta appena aperta, e prendete

PIANO TERRA

Per il I° Piano

Verso la cantina

CASA - SOFFITTA

Verso piano terra

Verso la nave

l'ampolla di energia, il libro nascosto sotto le botti e il manuale di biliardo (lasciate perdere la bottiglia di whisky!); inserite, infine, i 5 cent nella slot machine per trovare due gettoni. Uscendo dallo sgabuzzino, noterete che nella sala del tiro a segno si è seduto un nuovo gangster: prendete il sacco appoggiato sotto l'appendi abiti e abbatte il gangster con 11 colpi di mestola.

Tornate nella stanza precedente, dove avete trovato la mestola: prima di salire le scale che portano al pianterreno della Villa, utilizzate il sacco per vestirvi da Babbo Natale. Non toglietevi mai questo travestimento, perché altrimenti scatenerete l'attacco combinato di ben sei gangster!

UN PRIMO GIRO PER LA VILLA

Appena saliti, noterete un piccolo cuoco che trotterella allegramente per il salone; aspettate che passi davanti alla statua con il tridente, quindi, con un largo giro, spostatevi anche voi davanti alla statua, che lancerà un mortale ma lento proiettile: se sarete abbastanza veloci, riuscirete a utilizzare il cuoco come scudo, liberandovi di due problemi con un colpo solo! Andate in cucina ed eliminate lo zombie-cuoco con tre colpi di fucile, poi prendete il padellone (una buona arma, anche se un po' lenta), l'uovo al tegamino, che vi fornirà qualche punto-vita extra, la bottiglia di vino e una pozione velenosa. Versando la pozione nella bottiglia, otterrete del vino avvelenato. Uscite, prendete la corona dalla statua, posizionatevi davanti alla porta chiusa a fianco della cucina, appoggiate per terra la bottiglia di vino avvelenato e aspettate qualche secondo. I gangster che difendono questa porta moriranno avvelenati, e voi potrete entrare indisturbati nella stanza!

Inserite i due gettoni nel juke box, quindi esplorate attentamente il pavimento alla ricerca di un prezioso doblone. Già che ci siete, date un'occhiata nella stanza in fondo al corridoio, dove troverete un Thompson inceppato, un caricatore e un giubbotto antiproiettili. Salite le scale per raggiungere il primo piano, e stendete lo zombie che vi attende sul pianerottolo con undici capocciate. Attraversate il corridoio (i bagni sono vuoti e inutili) e entrate nella sala del Biliardo (prima porta a sinistra). Eliminate lo zombie con 14 colpi di mestola, quindi prendete il bastone affilato e la Derringer.

Esplorando la stanza troverete anche metà pergamena, l'ennesimo libro e una porta seminascosta da un mobile che per ora non potete aprire.

Ritornate nel corridoio, entrate nell'ultima stanza, ed eliminate le due braccia armate che difendono la seconda metà pergamena (bastano una decina di spadate con il bastone affilato), che potrete unire alla precedente per ricostruire un interessante scritto. Avvicinatevi al busto e appoggiatevi sopra la corona, quindi entrate nella stanzetta adiacente e prendete il Talismano apparso al centro del quadrato.

LA SOFFITTA E ALTRI SEGRETI...

Apparirete magicamente in soffitta: raccogliete il giornale, l'ampolla, e uscite dalla stanzetta. Girate velocemente verso sinistra e prendete dal baule il Thompson e il caricatore, quindi abbattete lo zombie ninja bianco con dieci raffiche, aspettate che arrivi il suo compare verdognolo e fatelo fuori con dieci capocciate. Prendete la bomba a mano e la chiave lasciati dai vostri ectoplasmatici nemici, entrate nel ripostiglio (la stanza di fronte al

quadrato di arrivo) e inserite il doblone nella scatoletta con pupazzo per ottenere un pompon. Entrate nella seconda stanza, e avvicinatevi alla uscita verso la serra: spostatevi un po' di lato (senza però entrare nella serra) e lanciate il pompon tra le piante. Lo zombi saltellante tenterà di raggiungere il pompon, sarà massacrato dai serpenti e voi potrete scendere indisturbati dal camino.

Vi ritroverete in un salottino pieno di zombi (quelli che prima vi avrebbero attaccato se foste saliti senza il travestimento da Babbo Natale): lanciate velocemente la bomba a mano per liberarvi in un colpo solo dei nemici, ed eliminate gli eventuali superstiti (il blu muore dopo sei spadate, quello verde dopo dieci, mentre quello piccoletto con il fucile resiste a ben 14 capocciate!). Prendete la palla da biliardo, salite al primo piano e raggiungete la stanza con il tavolo da biliardo (ovviamente!). Inserendo la palla appena trovata nella rastrelliera a fianco del tavolo da gioco, sposterete l'enigmatico armadio, mentre con la chiave trovata in soffitta potrete aprire la porta. Purtroppo One Eyed Jack vi catturerà ma, in compenso, scoprirete qualcosa di più su questa congrega di gangster e pirati-zombi. Quando rinverrete, dovrete utilizzare l'uncino sulla porta, uscite e scendete al piano inferiore, dove vi aspetta la malefica strega che con un incantesimo vi imprigionerà di nuovo. Non sembra proprio il vostro giorno fortunato!

ESPLORANDO CON GRACE

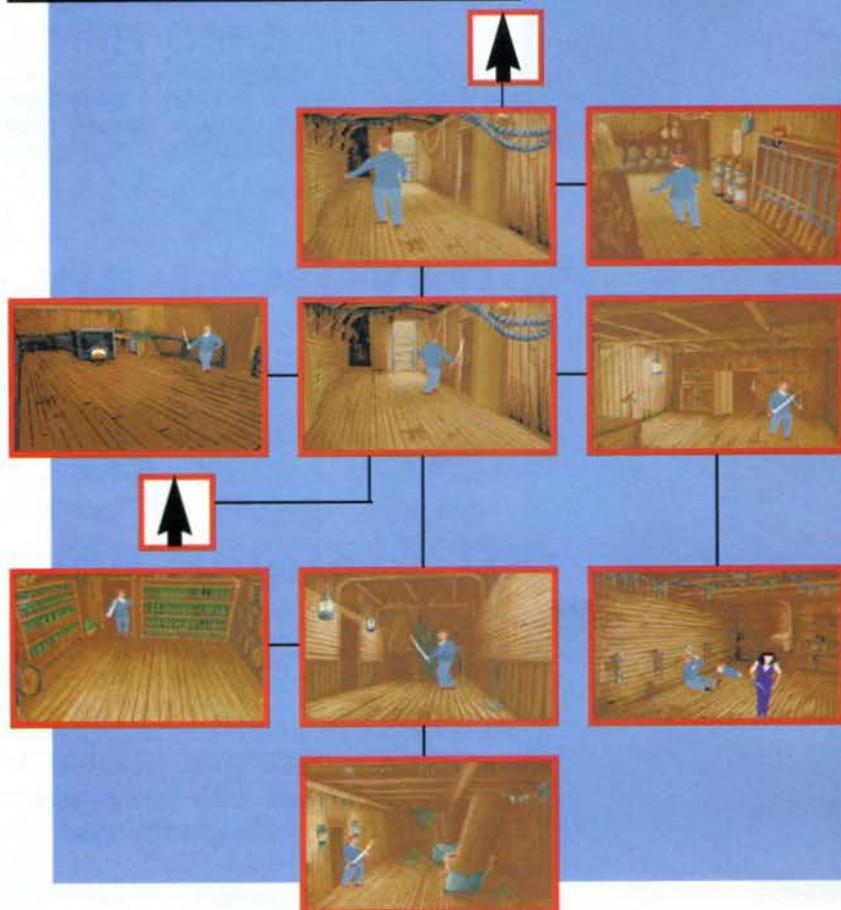
Ricordatevi che con Grace non potrete difendervi con armi o con le mani nude, e che dovrete stare alla larga dai vari pirati, perché se vi raggiungono, verrete catturati.

Spostate la barriera di legno che blocca l'uscita, quindi prendete il sacchetto di grano, il pepe e il sandwich dal tavolo. Uscite dalla stanza, correte in fondo al corridoio verso sinistra ed entrate velocemente nel piccolo nascondiglio dietro al muro. Aspettate che arrivi il pirata di guardia, quindi uscite e percorrete di corsa il corridoio nella direzione contraria. Salite le scale in fondo, non soffermatevi troppo sul pianerottolo ma scalate subito anche la seconda serie di pioli, e arriverete sul ponte della nave. Girate attorno al cerchio di pirati cercando di nascondervi dietro ai barili o alle casse, in modo da raggiungere la botola che (all'inizio) è in primo piano. Prima di calarvi nella botola, ricordatevi di prendere l'accendino caduto a uno degli zombi.

Vi ritroverete nella stanza del Capitano Nicholas: prendete il cannoncino dal baule, il vaso di cristallo dalla libreria e il bastone dal letto. Appoggiate per terra il cannoncino, caricatelo con il pepe e lanciate il vaso di cristallo contro una delle pareti, per richiamare l'attenzione della guardia. Appena questa mette il suo verde naso nella stanza, utilizzate l'accendino sulla vostra arma in miniatura. Ora potete uscire tranquillamente, prendere la campanella ed entrare nella cucina, dove troverete una zampa di gallina. Entrate nel montacarichi, prendete la chiave e, dopo un breve viaggio, arriverete nella cucina della Villa. Uscite, aprite la credenza con la chiave appena trovata e prendete la mostarda e il ghiaccio. Andate nel salone, utilizzate il ghiaccio per creare una piccola pozza scivolosa e spostatevi in modo da attirarvi dentro il primo zombie. Salite le scale e, seguendo la stessa tattica, versate la melassa per terra in modo da intrappolare anche la seconda guardia. Andate nella stanza del biliardo, prendete il gettone dal tavolo da gioco ed entrate nella stanzetta di One Eyed Jack. Utilizzando il bastone tra il comò e l'armadio, dietro alla sedia, troverete un interessante libro e la chiave per liberare Carnaby. Raggiungete la stanza con il quadrato magico (dove con Carnaby avete trovato l'amuleto) e utilizzate il bastone sul pavimento. Vi ritroverete all'ingresso della Villa: entrate in cucina ma uscite non appena notate la nuova guardia zombie. Spostatevi in modo da mettere la pozza ghiacciata tra voi e il vostro avversario e aspettate che scivoli come il suo collega di prima. Entrate di nuovo in cucina, utilizzate la campanellina per aprire il montacarichi e saliteci dentro.

SPADE E GALEONI!

Dopo la cattura della povera Grace, riprenderete il controllo di Carnaby: ondeggiandovi con i tasti destra/sinistra, potrete mettere le mani sulla chiave appoggiata sul pavimento, con cui potrete liberarvi dalle catene. Affrontate immediatamente il pirata, che cadrà dopo appena cinque capocciate, e prendete la spada da pirati. Uscite, eliminate il secondo zombie con sei affondi, e prendete il Thompson e l'immancabile ampolla di energia. Una volta nel corridoio, girate verso destra ed eliminate l'ennesimo pirata con sette spadate, prendete la miccia corta e la pistola ad avancarica. Percorrete tutto il corridoio, quindi entrate nella porta di destra: eliminate lo zombie (occhio che è particolarmente veloce) con sette colpi di spada, prendete la cotta di maglia (che può assorbire completamente due o tre colpi), una seconda pistola, le munizioni per la pistola e un'ampolla. Spostando il barile, troverete un'altra cotta di maglia e una bottiglia, che dovrete lanciare contro un muro. Prendete la pergamena e uscite. Entrate nella seconda porta, girate velocemente verso destra e colpite per sette volte il nuovo nemico; dopo lo scontro troverete altre munizioni per la pistola e un'ampolla di energia.

Ritornate davanti alla stanza del pappagallo e, dopo aver massacrato con sette spadate un altro

zombie, entrate nella porta di fronte: incontrerete altri due nemici, ma se sarete abbastanza furbi da rimanere davanti all'entrata, si faranno avanti uno per volta. Il primo cade (dopo un'abile finta...) alla diciottesima spadata, mentre il secondo, molto meno coriaceo, morirà solo al sesto colpo. Esplorando i paraggi, troverete una chiave, una tenaglia e un tizzone. Uscite e aprite la porta a fianco della stanza con il pappagallo utilizzando la chiave appena trovata, quindi eliminate la guardia con 23 testate (purtroppo para con notevole abilità i colpi con la spada, e se cercate di spararli addosso, salterete in aria insieme a lui... d'altra parte siete nella Santa Barbara!). Prendete il foglietto e il barilotto di esplosivo, quindi uscite e salite al ponte superiore. Entrate nella stanza accanto alla cucina, colpite la guardia sonnecchiante con sette spadate e prendete le munizioni. Tenendo in mano le tenaglie, dovrete toccare il cannone nel punto in cui è legato dal fil di ferro (probabilmente dovrete tentare due o tre volte), e poi spingerlo verso la porta da cui siete entrati. Quando Carnaby lo punta verso questa porta, inserite la miccia, uscite e entrate nella camerata (che è, ovviamente, di fronte alla stanza con il cannone) e appoggiate velocemente per terra il barilotto di esplosivo.

Tornate al cannone e fate fuoco utilizzando il tizzone sulla miccia! Entrate di nuovo nella camerata che, dopo la "disinfestazione", è molto più sicura, prendete il sacchetto di pepite d'oro e la classica ampolla, quindi avvicinatevi alla porta della cucina e utilizzate il sacchetto per attirare fuori i primi due cuochi. Eliminateli con sei/sette spadate, entrate in cucina e, nella dispensa, troverete un'altra preziosa ampolla. Aprite la porta e affrontate il gigantesco capocuoco, scegliendo se colpirlo con otto spadate o quindici testate. Prendete il fante di quadri, tornate nel corridoio e utilizzatelo nella porta di fronte alla cucina. Purtroppo, appena entrati, verrete di nuovo colpiti dalla magia della Strega...

IT'S A KIND OF MAGIC!

Ora controllerete di nuovo la piccola Grace, partendo proprio dalla stanza del Capitano: utilizzate il bastone di Loa (ex-bastone del Capitano) ed entrate nel rifugio segreto della Strega. Sfoderando la potente zampa di gallina, ucciderete senza troppi complimenti la Strega, e riprenderete il controllo di Carnaby: uscite subito dalla stanza, perché sta emergendo dal pavimento una specie di Terminator zombie alto due metri, praticamente invulnerabile a qualsiasi vostro attacco. Appena arrivate nel corridoio, lasciatevi cadere nella botola, in modo da arrivare al ponte inferiore e poter scalare l'altra rampa di pioli (decisamente più sicura!). Una volta arrivati in coperta, dovrete affrontare l'intera banda di One Eyed Jack: prima di tutto, appostatevi dietro alla cassa posizionata alle spalle della botola da cui siete usciti, per liberarvi dei primi cinque stagionati pirati. Da questa posizione potrete infatti facilmente abbattere il primo zombi, che muore dopo dieci spadate, e prendere l'uncino che lascia per cadere. Avvicinatevi poi all'albero maestro e affrontate i due zombie gemelli (dieci spadate per il primo, solo sette per il secondo). Salite poi sull'albero maestro e eliminate il penultimo pirata "standard" con una decina di affondi (fate attenzione a non cadere!). Ora dovrete attaccarvi con l'uncino alla gomena che collega i due alberi per raggiungere il pirata acrobata bianco, che dovrete infilzare undici volte. Scendete dall'albero, prendete la spada del Capitano. Prima di combattere con One Eyed Jack, avvicinatevi velocemente a Grace tenendo in mano le tenaglie: dopo averla liberata, dovrete "distrarre" il vostro acerrimo rivale colpendolo una ventina di volte e saltare velocemente sulla barchetta affiancata al galeone. Cercate però di fare in fretta, perché dopo qualche minuto, la nave salterà in aria!

INCA 2 WIRACOCHA

Impersonare Eldorado non è certo un'impresa facile, tra caccia stellari infuriati come vespe, locomotive fantasma e figli impetuosi un po' fessi! Niente paura, perché K viene in aiuto di tutti gli aspiranti Imperatori Inca, grazie alla soluzione di Roberto Conte di Roma

1

IL RITO DI INIZIAZIONE

Per diventare a tutti gli effetti l'erede di Eldorado, dovrete superare una semplice prova, scegliendo tra un test di Forza e uno di Saggezza. Nel primo caso, dovrete distruggere una serie di Monoliti nello spazio; se preferite qualcosa di più tranquillo, dovrete risolvere un piccolo enigma idrico: prendete la pietra dal pavimento e la piuma dalla guardia, utilizzate prima la pietra sulla grondaia a sinistra e la piuma sulla statua a sinistra, riprendete la pietra e utilizzatela poi sulla grondaia di destra e infine spolverate la statua a destra con la piuma.

2

IL FURTO DEL TUMI

Prendete le foglie di coca e il palo con la corda. Spostatevi a destra e appoggiate il palo sopra la porta, quindi tornate a sinistra, prendete un sasso e tiratelo contro la guardia. Spostatevi velocemente dietro l'albero per evitare di essere visti dalla sentinella, e poi ritornate davanti alla porta a sinistra: non vi resta che tirare la corda non appena la malcapitata sentinella si avvicina all'uscita.

3

IL PRIMO SCONTRO SPAZIALE

Purtroppo non farete in tempo a godervi il panorama stellato: tre caccia dei neo conquistadores stanno venendovi incontro per darvi un caldo benvenuto. Cercate di non essere da meno, blastandoli alla grande per primi. In generale, per abbattere i caccia nemici senza troppi problemi, è meglio indebolirli con i missili per poi finirli con il cannoncino laser standard. In alcuni casi, però, è consigliabile l'uso massiccio di bombe atomiche...

4

LA STAZIONE SPAZIALE

...Come per distruggere questa enorme stazione spaziale. Prima di attaccare la base, vi conviene eliminare i fastidiosi caccia, che hanno l'antipatica tendenza di attaccarvi alle spalle proprio mentre tentate di colpire la base.

5

A BORDO DEL TREALBERI

Ruotate verso sinistra, cliccate sul pannello di controllo, e premete qualche pulsante a caso del tastierino numerico, in modo da richiamare l'attenzione di Kelt Cartier, che vi sbloccherà i comandi. Ruotate ancora verso sinistra, aprite la porta e entrate nella stiva: girate ancora una volta verso sinistra, esaminate il Tubo e prendete il piede di porco. Girate verso destra e forzate la cassa di legno con il piede di porco. Prendete una bottiglia di liquore, ritornate davanti al Tubo e versateci dentro la Vodka di esso. Ritornate nella cabina di pilotaggio e azionate la leva sulla destra per prendere il controllo del TreAlberi. Infine premete il tasto 1 o 2 per raggiungere una delle due torrette laser.

6

NEMICO A ORE DIECI!

Emulando Ian Solo, dovrete eliminare tre caccia nemici. Purtroppo l'ultimo vi distruggerà con un colpo fortunato...

RECUPERANDO CARTIER

D'ora in poi controllerete Eldorado stesso nella sua incredibile corsa per salvare l'Unione delle Terre Libere e vendicare il povero Atahualpa: per prima cosa, dovrete recuperare Cartier, avvicinandovi alla sua scialuppa danneggiata dai nemici e lanciando un grappino per salvarlo dalle profondità spaziali.

L'ANTICA LOCOMOTIVA

Prendete il solito piede di porco, entrate nella locomotiva, raccogliete il lubrificatore, la striscia di pelle che blocca la manovella, che dovrete subito azionare. Staccate il piolo dalla leva dei comandi con il piede di porco e tornate all'esterno. Lubrificate la carrucola e azionatela con il piede di porco, quindi risalite sulla locomotiva, cliccate sui controlli dell'accensione e tirate la leva dell'accelerazione.

IL DECOLLO

Accendete il quadro di controllo mettendo su "On" l'interruttore e inserite il Cristallo nell'apertura: per iniziare la vostra piccola odissea, scegliete come destinazione il pianeta A.

IL PRIMO POTERE

Esaminate il coccodrillo, quindi posizionate la perla nell'orbita sinistra e l'uovo in quella destra. Una volta arrivati nella radura magica, spostatevi a destra e prendete i due scettri ai lati della porta. Entrate nella grotta, spaccate in due il frutto con il martello e prendetene le due metà. Tornate nella radura a sinistra, posizionate i due scettri sulle colonne più grandi una delle due metà del frutto sulla colonna più piccola. Spostatevi verso sinistra e posizionate la seconda metà del frutto nella cavità ovale per poter piazzare sulla stele il primo Potere.

L'ATTERRAGGIO DI FORTUNA

Per poter atterrare sul vostro pianetino, dovrete segnare sulla mappa la rotta per Cartier: le indicazioni sono abbastanza complete, comunque se avete delle difficoltà, potete dare un'occhiata alla foto: iniziate dal laghetto a sinistra, proseguite per 160 miglia verso nord est fino al passo, che dovrete varcare per circa 100 miglia verso sud est, scendete verso sud per 160 miglia, e poi concludete l'atterraggio andando verso il laghetto a est.

IN VIAGGIO TRA LE DUNE

Dovrete resistere agli attacchi dei caccia per circa tre minuti: difendete ogni lato della locomotiva sparando più ai proiettili nemici che ai veicoli veri e propri.

UN'ALTRA BATTAGLIA SPAZIALE

Naturalmente gli intercettori di Aguirre sono sulle vostre tracce, e altrettanto ovviamente dovrete liberarvene al più presto: dopo aver abbattuto i primi due caccia, potrete scegliere se continuare la battaglia o proseguire per la vostra strada; vi consigliamo di non perdere tempo in vendette inutili, e di dirigervi verso il primo pianeta.

ALTRO VIAGGIO, ALTRA BATTAGLIA

Ancora una volta, dovrete distruggere una pattuglia di caccia nemici; come prima, al termine dello scontro potrete scegliere se combattere ancora. Ancora una volta vi consigliamo di lasciar perdere e proseguire il vostro viaggio.

L'INCONTRO CON YUNA

Dopo la lunga sequenza animata, dovrete calibrare le antenne dell'osservatorio di Yuna: in pratica, basta agire sui tre comandi del computer per posizionare l'asteroide al centro dello schermo.

LA GROTTA MISTERIOSA

Spostatevi sulla destra e date un'occhiata alla credenza: prendete il martello, il rasoio, la bottiglia, il filo e la chiave. Spostatevi a sinistra e tagliate la corda che blocca il cassetto con il rasoio, quindi leggete il dossier sullo strano veicolo spaziale. Avvicinatevi alla cassaforte e pulite le tre ruote dentellate con la bottiglia di mercurio presa dalla credenza. Infine aprite la cassaforte con la combinazione 1, 8, 3 (da sinistra) e potrete mettere le mani sui piani di costruzione del mitico Boomerang.

IL PIANETA VERDE

Esaminate le due canne sulla sinistra, prendete la foglia di palma e utilizzatela sulla sabbia per scoprire delle impronte. Dirigetevi verso le piante di mangrovia: raccogliete un'ostrica, appoggiatela sul sasso e schiacciatela con il martello per trovare una perla. Prendete una seconda ostrica e lanciatela contro lo scimpanzé, quindi esaminate il nido e utilizzate la perla sull'uovo verde.

18

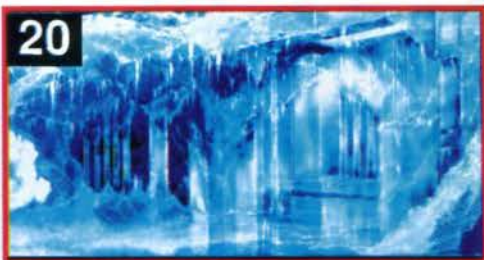
IL PIANETA ROCCIOSO

Scalate il precipizio e utilizzate il piolo sul blocco di roccia, che dovrete piantare più a fondo con il martello. Salite un altro po' il baratro, e lanciate il filo zavorrato sulla radice, quindi scendete al costone precedente. Legate la corda al filo appena lanciato e tirate quest'ultimo, quindi legate un capo della corda al gancio, togliete il sassolino e spingete giù il blocco di roccia: avete appena creato un ascensore di sola andata verso il Fortino!

19

IL TEMPIO DEL LAMA

Dopo aver scambiato quattro chiacchiere con il Lama, scegliete le preghiere numero 2, 4 e 7 (devono essere attive contemporaneamente) e prendete la conchiglia dalle mani del Lama, in modo da raggiungere il luogo Sacro.
Utilizzate il lubrificatore sulla mola, quindi avvicinatevi all'apertura e prendete la catena, che dovrete attaccare tra l'apertura e il Punto. Infine prendete il vassoio d'oro.

20

IL SECONDO POTERE

Prendete il tronco di legno, appoggiatelo sulla neve e bloccatelo con la striscia di pelle. Ora potrete attaccare il vassoio al treppiede di legno per ottenere un rudimentale gong; consegnate la conchiglia al Lama e suonate il gong con il martello. Una volta dentro il Tempio, staccate le stalattiti (in alto a sinistra) con il martello e prendete la borraccia di cuoio, nascosta dietro il sasso in basso. Sciogliete le stalattiti rotte con il raggio di sole e, molto velocemente, raccogliete l'acqua con la borraccia. Versando l'acqua nella coppa sulla destra, potrete utilizzare anche il secondo Potere.

21

LA GRANDE BATTAGLIA

Dopo un primo scontro con tre caccia neo conquistadores, dovrete vedervela con metà della flotta di Aguirre: per sopravvivere al titanico scontro, vi conviene lanciare subito le bombe atomiche per distruggere i caccia nemici mentre sono ancora ammassati, per poi finire gli ultimi superstiti con missili e laser.

22

LA PRIGIONE DI ACLLA

Esaminate da vicino la guardia e staccate la collana con l'inseparabile rasoio; utilizzate il piede di porco sull'apertura a sinistra e inserite le tre forme geometriche nelle corrispondenti fessure, ricordandovi di fissarle con il martello. Uscite e cliccate sull'apertura a destra e bloccatela utilizzando il piede di porco sulla sporgenza. Tornate al primo display, cliccate su tutti i bottoni, e raccogliete le forme geometriche. Spostatevi di nuovo alla seconda apertura, togliete il piede di porco e inserite le tre forme geometriche per aprire la porta della cella di Aclla.

23

IL LABIRINTO ONIRICO

Seguendo la mappa inclusa nella confezione originale, andate nella Stanza della Statue e prendete un diamante; poi dirigetevi verso la Stanza degli Specchi e graffiate uno degli specchi con il diamante per ottenere un frammento di vetro. Quindi raggiungete la Stanza dei Dipinti e tagliate la tela raffigurante Atahualpa per trovare una Scatola Musicale. Infine tornate nella Stanza della Statue e utilizzate la Scatola Musicale su una Statua.

24

IL CAMPO VIRTUALE

In questo campo esistono solo fiori rossi, ma utilizzando la vostra Pietra del colore, potrete trasformarne alcuni in gialli e altri in blu. Per finire l'avventura, dovrete combinare tra loro i pollini dei tre colori, in modo da ottenere un fiore multicolore. Avvicinatevi a uno dei Fiori, utilizzate la Pietra del Colore e, se i petali cambiano colore, prendete il polline. Uscite e ripetete lo stesso approccio con altri fiori finché non ne trovate uno con dei colori diversi: utilizzate allora il polline precedente con quello del nuovo fiore per ottenere un ibrido a due colori. Continuate nella vostra ricerca e mischiate il polline a due colori con il polline dell'ultimo colore: solo così potrete depositare il terzo Potere e sconfiggere il perfido Aguirre!

STAR TREK 2 JUDGMENT RITES

Avete concluso la quarta missione di *Star Trek 2* e brancolate nel buio spaziale? Non sapete come aprire le porte del Museo? Oppure non avete idea di come salvare Spock dal Savant? Niente paura! K pubblica la seconda parte della soluzione di *Judgment Rites*, scritta e spedita da Diego D'Ambrosi di Milano.

QUINTO EPISODIO VOIDS

Prima di partire per esplorare l'Antares Rift, parlate con Spock e interrogate il computer di bordo per scoprire qualche notizia in più sulla vostra enigmatica destinazione. Una volta arrivati dovrete affrontare una tempesta magnetica, che scombussolerà parecchio la vostra povera Enterprise: parlando con Spock e il resto dell'equipaggio sul ponte, vi farete un'idea sulle condizioni della nave - dovrete trovare al più presto un modo per abbandonare il ponte. Utilizzate Spock sulla console a sinistra del computer scientifico (frase 1) e, quando Spock scompare, utilizzate Sulu sul computer scientifico per ristabilizzare l'ascensore e lasciare il ponte.

Entrate negli Auxiliary Controls ed esaminate velocemente l'alieno a sei zampe con il tricorder medico. Dopo essere stati espulsi senza troppi complimenti dalla stanza, raggiungete McCoy nella Sick Bay; scambiando quattro chiacchiere con Bones, consegnerete automaticamente al dottore lo scan medico dell'alieno, e riceverete in cambio una particolare mistura di gas in grado di neutralizzare il Vuriano

Andate nell'Engineering Room e parlate con Scott (frase 1), quindi utilizzate il gas sul pannello a destra della console, sotto il riflettore e poi Kirk sul computer a sinistra per mettere in circolazione il gas. Ora potrete entrare negli Auxiliary Controls e utilizzare Sulu sul terminale di destra. Spostandovi nella mitica Sala Teletrasporti potrete raggiungere l'alieno in una dimensione parallela: raccogliete le pietre tonde colorate (solo quelle piccole - non vi ricordano i Dreaming Crystals?), lasciando però perdere il gruppo di pietre blu in alto. Dopo aver parlato con il Vuriano (rivolgendogli tutte le domande disponibili) andate nella schermata a destra e prendete la sacca marrone al centro, con cui potrete raccogliere, nella schermata precedente, il mucchietto di pietre rimaste. Proseguendo verso destra, troverete il povero Spock, con cui dovrete logicamente parlare. Dopo aver chiacchierato con il vostro ufficiale scientifico, tornate nella schermata precedente, dove incontrerete il leggendario Savant, parlategli; successivamente, lanciate il sacco marrone contro il Savant, e convincetelo dei suoi errori (risposte 2, 2, 1).

SESTO EPISODIO MUSEUM PIECE

Una volta raggiunta la superficie del pianeta, girate per il museo finché non venite convocati nell'ufficio del Curator. Dopo l'attacco dei terroristi, prendete la lancia dall'armatura, il vassoio e la bottiglia di liquore. Già che ci siete, prendendo anche il bottiglione in alto a destra, troverete un biglietto (da raccogliere e leggere) con la combinazione che dovrete utilizzare ogni volta che volete aprire una porta.

Inserite la combinazione nella serratura elettronica per ritornare nel museo: utilizzate Scott prima sul cannone B17 per trovare due batterie scariche, e poi sul computer Niven a destra per trovare un cavo e dei fili elettrici. Tornate a nord, appoggiate le due batterie sul Generatore (il tavolo luminoso al centro della stanza) e dopo qualche minuto saranno ricaricate completamente. Andate a sud, utilizzate di nuovo Scott sul modellino di pod di salvataggio (in basso) per staccare la placca, prendete (sempre

con Scott) i due agganci magnetizzati dal portellone a destra, e infine inserite una batteria carica nel robottino a destra.
Prendete i cavi superconduttori, tornate a nord e ricaricate la batteria appena utilizzata, quindi tentate di aprire la porta a nord est: scoprirete che è bloccata, e Scott interverrà con un utile suggerimento, indispensabile per continuare; mettete gli agganci sul tavolo, quindi inserite il superconduttore rosso sull'intelaiatura, appoggiate le due batterie (cariche) sul generatore, e collegate il tutto alla console klingoniana con il cavo elettrico. Completate il vostro rustico Cannon Ball appoggiando la lancia sul generatore, infine utilizzate Chekov sulla console per scagliare il proiettile contro la porta.
Dopo aver "aperto" la porta, riprendetevi le due batterie, e andate a nord-est. Prendete la bombola di gas, e proseguite verso nord. Staccate una scaglia di diamante dalla formazione cristallina a sinistra, quindi tentate di aprire lo sportello della Sonda. Visto che è bloccata, inserite una batteria (anche se scarica) nel robot appoggiato al pavimento, e ordinategli di scardinare lo sportello per voi. Utilizzando il vassoio sull'apertura e versandoci dentro il cognac, creerete un generatore fai-da-te, con cui potrete ricaricare la seconda batteria in poco tempo.
Riprendete il vassoio e la batteria non appena questa si ricarica, tornate nella stanza a sud e riparate il teletrasportatore a sinistra, utilizzando i cavi elettrici e la placca dorata del modellino. Quindi utilizzate il piattino d'argento, il cristallo e la batteria (quella carica) nel comunicatore in basso a destra, e shakerate il tutto con Scott. Per concludere la missione, dovete utilizzare il comunicatore con Kirk e rispondete ai terroristi in modo da convincerli alla resa (frasi 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1).

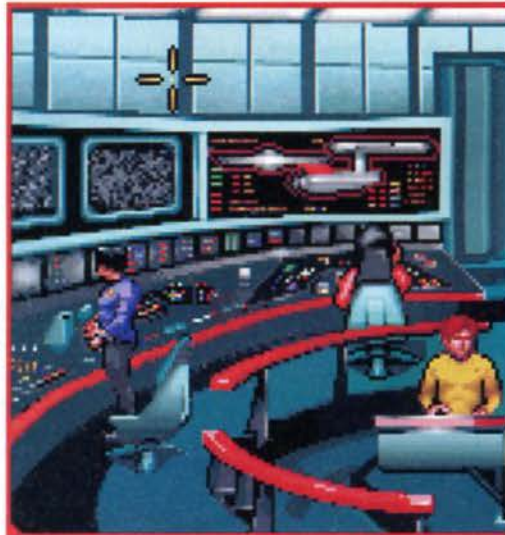
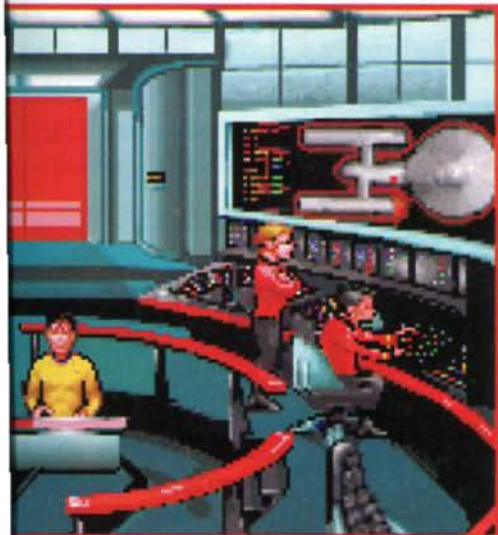
SETTIMO EPISODIO THOUGH THIS BE MADNESS...

Dopo aver accettato la missione e aver raggiunto Atabis, conoscerete il comandante klingoniano Klarr (frase 2). Teletrasportatevi sulla gigantesca astronave, quindi date un'occhiata in giro, parlando con tutti gli strani personaggi che popolano questa pazzesca nave spaziale. Andando a est per due volte conoscerete Tuskin, che cerca in ogni modo di starvi lontano; esaminate la scacchiera a sinistra e utilizzate Spock su di essa per vincere l'orsacchiotto.
Andate tre volte verso ovest e consegnate l'orsacchiotto a Jakesy, il tipo seduto per terra accanto al "trono", per ricevere in cambio tre cubi colorati che, se esaminati con il tricorder scientifico, si riveleranno essere composti da sostanze organiche. Parlando con Atrioli (il "re") scoprirete che non ha intenzione di abbassarsi al vostro livello: utilizzate allora Uhura sul "re" (risposta 3) per convincerlo dei vostri reali natali, quindi premete il pulsante a destra del trono e date un'occhiata con Kirk al pannello luminoso appena aperto: troverete un tubo luminoso e un cavo isolato.
Andate a ovest e chiacchierate un po' con Moll (tentate con tutte le frasi disponibili), quindi uscendo verso ovest, arriverete nella serra: esaminando con il tricorder medico l'ultima pianta della fila sinistra, scoprirete che sta marcendo. Prendete il feeder (alla base della pianta marcia) e utilizzatelo sul banco computerizzato in fondo alla stanza.

V MISSIONE

VI MISSIONE

VII MISSIONE

VIII MISSIONE

Prima di tutto, dovete disinfettarlo sparandogli contro con il laser rosso, quindi dovrete ricaricarlo con i cubi giocattolo. Colpitelo di nuovo con il laser rosso, quindi ricollegatelo alla pianta malata. Andate a nord e scambiate quattro chiacchiere con Phays, il mega computer di questa gigantesca astronave, che sembra aver dato i numeri. Esaminate la donna svenuta a sinistra con Mc Coy, quindi effettuate uno scan con il tricorder medico per assicurarvi delle sue condizioni fisiche. Ora potrete fondervi mentalmente a lei con Spock, e scoprire qualche altro particolare su questa incredibile nave (non preoccupatevi dei klingoniani). Tornate a sud e prendete i frutti dalla pianta appena ricresciuta (se non sono ancora fioriti, uscite e rientrate nella stanza un paio di volte), e tornate da Moll per mostrarle i nuovi frutti. Andate dal figlio di Moll, Stambob, seduto su un tavolo tre stanze verso est, e consegnategli i frutti rossi. Dopo che ha finito di sbafarseli, parlategli (frasi 1, 2, 3, 4) e chiedetegli di vedere il cibo andato a male, che dovrete raccogliere e portare nella stanza di Moll. Qui, infatti, potrete utilizzarlo con il lettino medico (a destra) per estrarre una particolare droga soporifera; prendete poi una razione di cibo dal dispensatore a sinistra, utilizzatela sulla brandina computerizzata e chiedete al computer di aggiungere la droga appena estratta. Consegnate la scatola del cibo drogato a Molly e tornate nella sala giochi di Tuskin: offrendo a quest'ultimo il frutto rosso, entrerà, come d'accordo, Molly che gli propinerà il cibo drogato. Abbattete con il laser verde la guardia più in alto e parlate con quella rimasta, Gormagon: dopo qualche tentennamento aprirà il passaggio segreto che conduce ai Phays. Scendendo le scale, arriverete al computer principale della nave: consegnate il tubo luminoso al capitano Klarr (che dovrebbe essere con voi nella stanza), quindi inserite il connettore e il cavo nel pannello nero in basso a destra.

Lasciate parlare per primo il Klingon (2), quindi rivolgete tutte le domande disponibili al Phays. Prendete la "paralente" dalla libreria scesa dal soffitto e inseritela nel lettore al centro della console principale: interrogate il database su tutti gli argomenti, finché una voce "fuoricampo" non vi avverte della fine del primo test...

OTTAVO EPISODIO ...YET THERE IS METHOD IN IT

Per concludere i Judgment Rites dovrete superare una nuova serie di test: in ognuna di queste prove dovrete scegliere uno dei personaggi presenti nel vostro gruppo (compreso il capitano klingon) che propone la risposta migliore al quesito filosofico dei Brassican. Per le prime tre prove, l'ordine migliore è Uhura, McCoy e Spock (non allarmatevi se i vostri compagni, dopo aver risposto, spariscono nel nulla). Dopo aver sentito l'ultima, minacciosa prova, parlate al Klingon, quindi utilizzate Kirk su di esso per condurlo alla ragione (frase 1). Dopodiché utilizzate Kirk sul Brassican (frase 3) per concludere felicemente la seconda serie di test. Ma non è finita! Una volta arrivati al quartier generale dei Brassican, vi verrà proposto un incontro al riparo da sguardi indiscreti: spostatevi dietro alla colonna sulla destra e parlate con il Brassican-spia (frase 1), quindi utilizzate il disco sul Klingon (1, 2). E anche questa è fatta!

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO:
9,00 - 12,30 /15,30 - 19,00
APERTO IL SABATO

Si raccomanda la spettabile clientela di voler specificare sempre, per ogni ordinazione fatta allo 02/93505942:
- Il proprio cognome e nome
- L'indirizzo completo dove recapitare la merce
- Il numero di telefono per eventuali problemi

OFFERTE COMPUTER

CPU	CLOCK	STANDARD	CASE	CACHE	RAM	PREZZO UNIT.
386 SX	40 MHz	ISA	DESK	0	0	L. 449.000
386 DX	40 MHz	ISA	DESK	128 K	0	L. 549.000
486 SX	25 MHz	ISA	DESK	128 K	0	L. 649.000
486 DX	33 MHz	ISA	DESK	128 K	0	L. 999.000
486 DX	50 II MHz	ISA	DESK	128 K	0	L.1.199.000
486 DX	66 II MHz	ISA	DESK	128 K	0	L.1.149.000
486 DX	33 MHz	VL-BUS	DESK	128 K	0	L.1.099.000
486 DX	50 II MHz	VL-BUS	DESK	128 K	0	L.1.249.000
486 DX	66 II MHz	VL-BUS	DESK	128 K	0	L.1.499.000
486 DX	33 MHz	ISA	TOWER	128 K	0	L.1.049.000
486 DX	66 II MHz	ISA	TOWER	128 K	0	L.1.499.000
486 DX	33 MHz	VL-BUS	TOWER	128 K	0	L.1.149.000
486 DX	50 II MHz	VL-BUS	TOWER	128 K	0	L.1.299.000
486 DX	66 II MHz	VL-BUS	TOWER	128 K	0	L.1.549.000

OGNI CONFIGURAZIONE COMPRENDE:
- FLOPPY DISK 1,44
- INTERFACCIA IDE I/O
- MOUSE
- COVER CABLES
- TASTIERA ITALIANA PROF.
- DOS 6.2

N.B. I PREZZI SOPRA RIPORTATI, NON COMPRENDONO L'HARD DISK, NÈ LA MEMORIA RAM NÈ IL MONITOR. PER COMPLETARE LA CONFIGURAZIONE, CONSULTARE IL CAPITOLO HARD DISK, QUELLO MONITORS E SOMMARE. LA RAM HA UN COSTO DI L. 80.000 AL MB.

OFFERTE MONITOR

MARCA	MODELLO	RISOLUZ.	DEFINIZ.	POLLICI	PREZZO
TRUST*	MM-100	1024x768	0.28 PIX.	14"	L. 189.000
TRUST	CM-2031	1024x768	0.39 PIX.	14"	L. 389.000
PHILIPS		1024x768	0.28 PIX.	14"	L. 420.000
TRUST	CM-2028	1024x768	0.28 PIX.	14"	L. 439.000
TRUST	CM-2028	1024x768	N.I.0.28	14"	L. 499.000
TRUST	CM-3028	1024x768	0.28 PIX.	15"	L. 699.000
NEC	SVGA	1024x768	0.28 PIX.	15"	L. 699.000
NEC	3-FGE	1024x768	0.28 PIX.	15"	L. 1.129.000
NEC	4-FGE	1024x768	N.I. 0.28 PIX.	15"	L. 1.349.000
NEC	4-FGE ISP	1024x768	N.I. 0.28 PIX.	15"	L. 1.399.000
NEC	5-FGE	1024x768	0.28 PIX.	17"	L. 1.859.000
TRUST	CM-4026	1280x1024	N.I. 0.26 PIX.	17"	L. 1.699.000
NEC	6 FG	1280x1024	0.28 PIX.	21"	L. 4.099.000

** MONITOR FOSFORI BIANCHI* *N.I. = NON INTERLACCIATO*

OFFERTE STAMPANTI

SEIKOSHA	- (9 AGHI, 80 COL.,190 CPS)	L. 294.500
STAR LC-100	- (9 AGHI, 80 COL., 225 CPS, COLORE)	L. 336.000
NEC P20	- (24 AGHI, 80 COL., 180 CPS, 360 DPI)	L. 546.000
STAR LC 24-200	- (24 AGHI, 80 COL., 222 CPS, 360 DPI)	L. 546.000
STAR LC 24-200 C	- (24 AGHI, 80 COL., 222 CPS, 360 DPI)	L. 630.000
EPSON STYLUS 800	- (GETTO D'INCH., 80 COL., 180 CPS, 360 DPI)	L. 579.000
HP DESKJET 510	- (GETTO D'INCH., 80 COL., 3 PPM, 300 DPI)	L. 539.000
HP DESKJET 500 C	- (GETTO D'INCH., 80 COL., 240 CPS, 300 DPI)	L. 639.000
HP DESKJET 550 C	- (GETTO D'INCH., 80 COL., 240 CPS, 300 DPI)	L. 1.050.000
HP DESKJET 1200 C	- (GETTO D'INCH., 136 COL., 1 MPP, 300 DPI)	L. 2.689.000
IBM-LEXMARK	- (LASER, 80 COL., 6 PPM)	L. 1.219.000

SCHEDE MADRI

CPU	CLOCK	STANDARD	ESPAND. RAM MAX	CACHE	PREZZO UNIT.
386-SX	40 MHz	ISA	32 MB	0	L. 159.000
386-DX	40 MHz	ISA	32 MB	128 K	L. 239.000
486-SX	25 MHz	ISA	32 MB	64 K	L. 359.000
486-DX	33 MHz	ISA	32 MB	128 K	L. 699.000
486-DX	50 MHz	ISA	32 MB	128 K	L. 999.000
486-DX2	66 MHz	ISA	32 MB	128 K	L. 1.099.000
486-DX	33 MHz	VL-BUS	32 MB	128 K	L. 699.000
486-DX2	50 MHz	VL-BUS	32 MB	128 K	L. 799.000
486-DX	50MHz	VL-BUS	32 MB	128 K	L. 999.000
486-DX2	66 MHz	VL-BUS	32 MB	128 K	L. 1.139.000

INPUT DEVICES

MOUSE:

TRUST MOUSE 3 BOTTONI	L. 44.000
GENIUS MOUSE TOO	L. 54.000
GENIUS MOUSE HI	L. 69.000
GENIUS MOUSE CORDLESS	L. 109.000

SCANNER:

GENIUS SCANNER GS-256 GRIGI + IPHOTO DELUXE + GO-CR	L. 199.000
TRUST SCANNER 256 GRIGI + SCANKIT GREY, OCR	L. 169.000
TRUST SCANNER 262.144 COLORI + SCANKIT UTILITY + OCR + IPHOTO PLUS	L. 399.000

DISK EXPANDER

RADDOPPIA LA CAPACITA' DEL TUO HD, DEI TUOI DISCHETTI, PERFINO DELLA RAD:

CONNER HD 3,5" IDE

Capacità	accesso	cache	prezzo unitario
252,03 MB	14 ms	32 kB	L. 529.000
343,00 MB	13 ms	32 kB	L. 712.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000

CONNER HD 3,5" SCSI

Capacità	accesso	cache	prezzo unitario
40 MB	15 ms	16 kB	L. 300.000
170,00 MB	17 ms	32 kB	L. 499.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000
1371,80 MB	10 ms	256 kB	L. 2.249.000

AMIGA 4000/40
6 MB RAM
130 MB HD
L. 3.799.000

A4000/68C040
6 MB RAM
130 MB HD
TELEFONARE!!!

AMIGA 4000/30
4 MB RAM
130 MB HD
L. 2.499.000

CD ROM

MITSUMI PHOTO CD COMPATIBILE + CONTROLLER E SOFT. L. 380.000
PANASONIC CR-562 DOUBLE SPEED L. 464.000
MITSUMI CD PHOTO SOFTWARE L. 79.000
KODAK - PHOTO - CD L. 34.000

TAVOLETTE GRAFICHE

HI PEN 9X6+STYLUS L. 249.000
HISKETCH 1212+STYLUS+PUCK L. 419.000
HISKETCH 1812+STYLUS+PUCK L. 599.000

MULTIMEDIA

FM SING-ALONG II	L. 69.000
FM POP-UP MUSIC	L. 75.000
SB SPELL BOX	L. 119.000
TETRA COMPSITOR	L. 149.000
SB MIDI BOX	L. 99.000
MIDI BOX SP JR	L. 149.000
SB MIDI KIT	L. 99.000
ATTENUATOR/MIS.CAVO	L. 22.000
CD ROM CADDY	L. 22.000

Spedizioni veloci in tutta Italia!!

PER POSTA: PACCO ESPRESSO ASSICURATO, L. 11.000 (1 SETTIMANA)

PER CORRIERE: UPS ALIMONDO, L. 21.000 (2 GIORNI MASSIMO!!)

GIOCHI MS-DOS

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
ETERNAM	L. 69.000	AIR COMBAT	L. 99.000
A.G.E.	L. 69.000	OYNA BLASTER	L. 69.000
FASCINATION	L. 59.000	TWO TOWERS	L. 49.000
SUPLAPLEX	L. 19.000	CARL LEWIS CHALLENGE	L. 90.000
INDIANA JONES	L. 45.000	BATTLE CHESS	L. 89.000
MONKEY ISLAND 2	L. 65.000	DRACULA	L. 89.000
MONKEY ISLAND	L. 60.000	CHRISTMAS LEMMINGS	L. 60.000
ABRA CADABRA	L. 49.000	S.C. TACTICAL OPERATIONS	L. 90.000
CAPPUCCETTO ROSSO	L. 49.000	PINBALL FANTASIES	L. 90.000
CISCO HEAT	L. 25.000	TOPOLINO CRUCIVERBA	L. 59.000
BABA YAGA	L. 49.000	TOPOLINO 123	L. 59.000
GROWN	L. 25.000	TOPOLINO FORME E COLORI	L. 59.000
TIMEQUEST	L. 55.000	TOPOLINO GIOCO DI MEMORIA	L. 59.000
SPORTS BOXING	L. 35.000	TOPOLINO PUZZLES ANIMATI	L. 59.000
BATTLE ISLE	L. 59.000	TOPOLINO ABC	L. 59.000
MERCHANT COLONY	L. 45.000	SEAL TEAM	L. 80.000
TERMINATOR 2	L. 55.000	HIT THE ROAD	L. 89.000
FLOOR 13	L. 39.000	LETHA WEAPON	L. 49.000
GODFATHER	L. 45.000	SPACE HULK	L. 60.000
CONAN	L. 40.000	M. JORDAN IN FLIGHT	L. 79.000
BATTLE CHESS	L. 49.000	M. ANDRETTTI RACING	L. 60.000
CENTURION	L. 39.000	HIRED GUNS	L. 65.000
DOUBLE DRAGON II	L. 35.000	PINBALL DREAM	L. 89.000
BLOOD MONEY	L. 30.000	STRIKE FLEET	L. 60.000
INNOCENT	L. 65.000	GLOBAL EFFECT	L. 50.000
INCA II	L. 70.000	WEEN	L. 70.000
EYE BEHOLDER III	L. 69.000	3D W. TENNIS	L. 45.000
CASTLE	L. 49.000	CARRIERS AT WAR	L. 60.000
RISKY WOODS	L. 45.000	HOCKEY 2	L. 69.000
WARLORDS II	L. 90.000	SENSIBLE SOCCER	L. 69.000
WHERE SPACE	L. 89.000	GOBLINS 2	L. 60.000
DAY TENTACLE	L. 90.000	V FOR VICTORY (1944)	L. 85.000
AV - 8B HARRIER ASSAULT	L. 69.000	MERCENARIES	L. 79.000
V FOR VICTORY (1942)	L. 89.000	SHADOW COMET	L. 69.000
GOBLINS 3	L. 89.000	GRAND PRIX	L. 75.000
XWING	L. 90.000	LOST TIME 1 E 2	L. 89.000
U. UNDERWORD II	L. 90.000	STUNT ISLAND	L. 79.000
AIR COMBAT	L. 99.000	BIRDS PREY	L. 65.000
BWING	L. 30.000	PRIVATER SPEECH PARK	L. 50.000
SHERLOCK HOLMES	L. 99.000		

PROFESSIONALI APPLICATIVI MS-DOS

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
WORDSTAR 2000	L. 9.900	GESTIONE ALBERGHI	L. 45.000
QUATTRO PRO	L. 14.900	GESTIONE PARROCCHIE	L. 45.000
DBXL	L. 14.900	GESTIONE MAGAZZINO	L. 45.000
MATEMATICA	L. 59.000	GESTIONE NEGOZI DETT.	L. 45.000
ITALIANO 1-2-3MEDIA	L. 59.000	GESTIONE CONDOMINIO	L. 45.000
INGLESE	L. 59.000	AGENDA INDIRIZZI (NOR)	L. 79.000
TEDESCO	L. 59.900	FATTURAZIONE PROFESSIONISTI	L. 79.000
FRANCESE	L. 59.900	FATTURAZIONE OFFICINE	L. 79.000
SPAGNOLO	L. 59.900	CONTABILITÀ ORDINARIA (PRO)	L. 169.000
CARTELLA CLINICA	L. 49.000	GESTIONE MAGAZZINO (PRO)	L. 169.000
CONTO CORRENTE	L. 45.000	GESTIONE PREVENTIVI (PRO)	L. 169.000
PORTAFOGLIO TITOLI	L. 45.000	GESTIONE VIDEOTECHE (PRO)	L. 169.000
VIDEOTAPE	L. 45.000	CONTABILITÀ IVA E SEMPLIFICATA	L. 79.000
BILANCIO FAMIGLIARE	L. 45.000	GESTIONE PREVENTIVI	L. 80.000
BIBLIOTECA	L. 45.000	GESTIONE ACQUISTI	L. 80.000
AGENDA INDIRIZZI	L. 45.000	PRIMA NOTA CASSA	L. 80.000
RICETTARIO	L. 45.000	GESTIONE RICEVUTE BANCARIE	L. 79.000
BIORITMI	L. 45.000	FOGLIO TOTALE	L. 39.000
MUSICA	L. 45.000	OROSCOMPUTER	L. 39.000
FATTURAZIONE PER PROFESSIONISTI	L. 70.000	SOLUZIONE FATTURA	L. 39.000
FATTURAZIONE	L. 70.000	COMPUTER CHEF	L. 39.000
CONTABILITÀ SEMPLIFICATA	L. 70.000	CARTAGIUSTA	L. 39.000
LOTUS SYMPHONY	L. 90.000	GIOTTO VGA	L. 39.000
DR DOS 5.0 E 6.0	L. 90.000	TUTTI DATI	L. 39.000
WINDOWS 3.0 E 3.1	L. 139.000	AGENDA TOTALE	L. 39.000
MS DOS 6.2	L. 129.000	TUTTI I FLOPPY	L. 39.000
GESTIONE DENTISTI	L. 99.000	CONTINBANCA	L. 39.000
FATTURAZIONE NEGOZI AL		COMPUDIETA	L. 39.000
DETTAGLIO (PRO)	L. 169.000	PARLIAMO	L. 39.000
FATTURAZIONE PROFESSIONISTI (PRO)	L. 169.000	WALLPAPER ART GALLERY PER WIN	L. 99.000
AGENDA APPUNTAMENTI	L. 90.000	WINDOWS LAUNCHER PER WIN	L. 99.000
FATTURAZIONE OFFICINE (PRO)	L. 169.000	SCREEN SHOW PER WIN	L. 99.000
CONTABILITÀ IVA SEMPLIFICATA	L. 900.000	EUROTEST	L. 69.000
FATTURAZIONE NEGOZI AL DETTAGLIO (NOR		PCTOOLS DE LUXE	L. 39.000
CONTABILITÀ ODINARIA	L. 90.000	PC COSMOS	L. 129.000
FATTURAZIONE	L. 90.000	PC UOMO	L. 119.000
BIBLIOTECA	L. 45.000	PROTEXT	L. 99.000
GEST. ACQUISTI FORNITORI	L. 45.000	ANIMATION STUDIO DISNEY	L. 90.000
GEST. PALESTRE	L. 45.000	G. ENSEMBLE 1.2	L. 79.000
GEST. VIDEOTECHE	L. 45.000	FAMI PACK	L. 69.000
GEST. FOTOGRSFI	L. 45.000	TUTTI LIBRI	L. 29.000
GEST. OCULISTI	L. 45.000	PC STOP	L. 29.0000
GEST. RIC. BANCARIE	L. 45.000	DATTILO TEST	L. 19.000
GEST. OFFICINE E CARROZZERIE	L. 45.000	CHIMICA	L. 129.000
GEST. C/C BANCARIO	L. 45.000	FISICA	L. 119.000
CONTABILITÀ ORDINARIA	L. 45.000	ALGOSYSTEM 4.3 (MAGAZZINO FATTURAZIONE	
GESTIONE DENTISTI	L. 45.000	ANAGRAFICHE)	L. 300.000

ACCESSORI E PERIFERICHE DISPONIBILI

Articolo	Prezzo
HD 65 MB	L. 349.000
HD 80 MB 2,5"	L. 480.000
HD 120 MB 2,5"	L. 670.000
HD 170 MB 2,5"	L. 699.000
RAM 2 MB	L. 349.000
RAM 4 MB	L. 499.000
COPROCESSORE 68882	
33 MHZ CON QUARZO	L. 200.000
MODULO SIMM 4MB RAM	
32 BIT	L. 399.000
PC 1208- RAM 0 MB	L. 249.000
PC 1208- RAM 4 MB	L. 629.000
PC 1208- RAM 8 MB	L. 999.000
PC 1208- RAM 0 MB CON 68882 33 MHZ	L. 449.000
PC 1208- RAM 4 MB CON 68882 33 MHZ	L. 829.000
PC 1208- RAM 8 MB CON 68882 33 MHZ	L. 1.199.000
POWER SCANNER- 164 GRIGI, 400 DPI	L. 269.000
EPSON GT 6500 SCANNER (24 BIT, SOFTWARE)	L. 2.249.000
VIDI 12 - (DIGITALIZ. PER AGA-SVHS)	L. 399.000
VIDI 12 RT - (DIGITALIZ. IN TEMPO REALE)	L. 499.000
VIDI 24 - (DIGITALIZ. PER AGA-SVHS)	L. 799.000
VIDI 24 RT - (DIGITALIZ. IN TEMPO REALE)	L. 899.000
VIDEON 4.1 GOLD - (PER CHIP AGA)	L. 399.000
MICROGEN - (GENLOCK VHS)	L. 299.000
MKIII E.C.R. - (GENLOCK SVHS/VHS)	L. 449.000
GLOCK G.V.P. - (GENLOCK SVHS/VHS)	L. 999.000
1084S - (MONITOR COMMODORE)	L. 399.000
1940S - (MONITOR COMMODORE)	L. 549.000
1942S - (MONITOR COMMODORE)	L. 790.000
VIDEO DAC 18 - (SCHEDA GRAFICA 18 BIT)	L. 229.000
MERLIN 1 MB RAM - (SCHEDA GRAFICA 24 BIT)	L. 749.000
MERLIN 4 MB RAM - (SCHEDA GRAFICA 24 BIT)	L. 999.000
PICASSO 2 1 MB RAM - (SCHEDA GRAFICA 24 BIT)	L. 699.000
PICASSO 2 2 MB RAM - (SCHEDA GRAFICA 24 BIT)	L. 899.000
DRIVE ESTERNO 880KB	L. 144.900
DRIVE ESTERNO 880/1760KB	L. 150.000
DRIVE ESTERNO 880/1760KB	L. 299.000
DRIVE INTERNO 880/1760KB PER A1200	L. 299.000
DRIVE ESTERNO 5" T/4	L. 169.000
OVERTOP SAMPLER - (DIGITAL. STEREO)	L. 149.000
HOME MUSIC KIT - (DIGITAL. STEREO + 2 SOFTW.)	L. 279.000
CLARITY 16 - (DIGITAL. STEREO-INT. MIDI+SOFTW.)	L. 329.000
MIDI INTERFACE PROF. - (13 IN, 1 THROUGH,1 OUT)	L. 69.000

FINO AD ESAURIMENTO SCORTE:

Articolo	Prezzo
HARD DISK 52MB QUANTUM PER A500 CON INTERFACCIA GVP SERIE II EXP 8MB RAM + POSSIBILITÀ EMULATORE 286 DOS COMPLETO	L. 650.000
KICKSTART VERSIONE 1.3/1.2	L. 49.000
SCSI II EXP. 4/8MB PER A4000 68030/68040	L. 389.000
CD-ROM PER A2000/3000/40000 DOPPIA SESSIONE CON INTERFACCIA SCSI + AT E SOFTWARE INSTALLAZIONE + CD OMAGGIO (600MB)	L. 799.000
CONTROLLER HARD DISK AT BUS PER A1200 PCMCIA	L. 350.000

GIOCHI AMIGA

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
POPULOUS II	L. 79.000	CHRONICLES OF OMEGA	L. 29.000
CELTIC LEGENDS	L. 79.000	BOSTON BOMB CLUB	L. 29.000
COMBAT AIR PATROL	L. 89.000	XENON 2 MEGABLAST	L. 29.000
DEVIOUS DESIGNS	L. 49.000	CALIFORNIA GAMES	L. 29.000
BIRDS OF PREY	L. 59.000	ELVIRA	L. 39.000
AV-8B HARRIER ASSAULT	L. 69.000	FASCINATION	L. 39.000
BLACK HORNET	L. 29.000	GOAL	L. 49.000
ENTERPRISE	L. 29.000	FANTASTIC VOYAGE	L. 39.000
POWER MONGER	L. 49.000	BABA YAGA	L. 39.000
RINGS OF MEDUSA	L. 29.000	GLOBAL EFFECT	L. 39.000
KINGS QUEST V	L. 69.000	CARL LEWIS CHALLENGE	L. 49.000
BULL FROG	L. 9.900	WILLY BEAMISH	L. 39.000
JURASSIC PARK PER 1200	L. 60.000	FLASHBACK	L. 39.000
CAPPUCCETTO ROSSO	L. 49.000	THEATRE DEATH	L. 39.000
ABRA CADABRA	L. 49.000	CHUCK ROCK	L. 49.000
MOONSTONE	L. 49.000	ALIEN 3	L. 49.000
FIRST SAMURAI	L. 39.000	LARRY 5	L. 49.000
GAUINTLET III	L. 29.000	MONKEY ISLAND 2	L. 69.000
HUDSON HAWK	L. 39.000	DYNA BLASTER	L. 39.000
WEEN	L. 49.000	WIZNLIZ	L. 39.000
CAAPTAIN PLANET	L. 9.000	GOODFATHER	L. 39.000
THE SIMPSON	L. 9.000	CHRISTMAS LEMMINGS	L. 39.000
LEEMINGS	L. 9.000	BARBARIAN II	L. 39.000
ITALIAN NIGHT	L. 39.000	STRIP POKER LIVE	L. 49.000
GARROWN	L. 29.000	PRIME MOVER	L. 59.000
MILLEMIGLIA 27-33	L. 39.000	DESERT STRIKE	L. 59.000
MEGA TWINS	L. 29.000	BATTLE ISLE	L. 49.000
EVERY HILLS CATS	L. 14.900	ACQUATIC GAMES	L. 49.000
INDIANA JONES F.A.	L. 49.000	WALKER	L. 49.000
OUTDOUR LIFE SMASH TV	L. 49.000	BEAST III	L. 49.000
DISC	L. 19.000	HARLEQUIN	L. 39.000
BABY JO	L. 49.000	CISCO HEAT	L. 39.000
ADVANTAGE TENNIS	L. 49.000	LETHAL WEAPON	L. 49.000
TIP OFF	L. 29.000	DOUBLE DRAGON III	L. 39.000
A.G.E.	L. 39.000	URIDIUM 2	L. 49.000
BATTLE CHESS	L. 39.000	FUZZBALL	L. 19.000
THE BLUES BROTHERS	L. 39.000	ROBOCOD	L. 39.000
MAGIC GARDEN	L. 29.000	F/A - 18 INTERCEPTOR	L. 39.000
GOLD RUSH	L. 39.000	MEGATWINS	L. 29.000
MONKEY ISLANDS	L. 49.000	RED ZONE	L. 29.000
SUSPICIOUS CARGO	L. 29.000	HIRED GUNS	L. 49.000
MERCENARY III	L. 29.000	MORTAL KOMBAT	L. 49.000
CISCO HEAT	L. 29.000	POPOULUS + SIMCITY	L. 49.000
NINJA COLLECTION	L. 39.000	SIMCITY DELUXE	L. 79.000
ALIEN STORM	L. 19.000	KID GLOUESH	L. 39.000
BATTLE CHESS	L. 39.000	ROUND BEND	L. 29.000
PIT-FIGHTER	L. 39.000	DYLAN DOG	L. 29.000
STAR COLLECTION	L. 39.000	GUNSHIP 2000	L. 69.000

AMIGA 1200 DESKTOP DYMANITE*
2 MB RAM - KICKSTART 3.0 - CHIP AA

- WORDWORTH 2.2 - AGA: PROGRAMMA DI SCRITTURA ITALIANO CONDIZIONARIO...!
- DPAINT 4.5 - AGA: PROGRAMMA DI DISEGNO E AMINAZIONE POTENTE...!
- PRINT MANAGER: PROGRAMMA PER OTTIMIZZARE STAMPA...!
- OSCAR E DENNIS (SI, GLI STESSI DEL CD32!!!)

IN PIÙ, SOLO DA NEXT COMPUTERS: 37 GIOCHI IN OMAGGIO + DISCO UTILITY - (O JOYSTICK)
L. 719.000

* ATTENZIONE!!! OFFERTA LIMITATA, VALIDA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOFTWARE PER CD 32

Titolo	Prezzo
MICROCOSM	TEL.
DANGEROUS STREET	L. 59.000
WING COMMANDER	L. 59.000
JAMES POND 2	L. 49.000
MORPH	L. 69.000
OSCAR	L. 59.000
D/GENERATION	L. 49.000

SOFTWARE PER NEO GEO

Titolo	Prezzo
LEAGUE BOWLING	L. 59.000
BLUES JOUNEY	L. 59.000
REALMS	L. 49.000

APPLICATIVI PC CD-ROM

Titolo	Prezzo
VIRUS KILLER	L. 99.000
IMAGE	L. 99.000
DINOSAURS!	L. 99.000
GOBLINS 2	L. 99.000
GOGLINS 3	L. 99.000
GROOVERS	L. 99.000
LIVING WORLD	L. 99.000
WORD NEWS 92	L. 99.000
LONDON	L. 99.000
CREERY C.	L. 99.000
CUTE'N'CUDDLIES	L. 99.000

TITOLI SU CD-ROM PER PC

Titolo	Prezzo
STRIKE COMMANDER	L. 99.000
GOBLINS	L. 99.000
INCA	L. 99.000
CYBERWORLDS	L. 99.000
ERIC UNREADY	L. 99.000
ADVANTAGE TENNIS	L. 99.000
LOST TIME 1 E 2	L. 99.000
RING WORLD	L. 99.000
KONG QUEST VI	L. 99.000
DAY TENTACLE	L. 99.000
ALONE IN DARK	L. 99.000
LABYRINTH	L. 99.000
U. UNDERWORLD II	L. 99.000
LEMMINGS	L. 99.000
INCA II	L. 99.000

SOFTWARE CDTV/CD32 COMMODORE

Titolo	Prezzo
FUN SCHOOL 3	L. 49.000
BATTLE CHESS	L. 49.000
CAUTIONS CONDOR	L. 49.000
LEMMINGS	L. 49.000
MUSIC MAKER	L. 49.000
DEFENDER OF THE CROWN	L. 59.000
MIND RUN	L. 49.000
WOMAN IN MOTION	L. 49.000
RAFFLES	L. 49.000
ALISTAR IN OUTER SPACE	L. 49.000
CDPD 1,2 (PUBBLICO DOMINIO 600 MB)	L. 59.000
FRACTAL UNIVERSE	L. 49.000
LANGUAGE TU ENGLISH	L. 49.000

AMIGA PROFESSIONAL

Titolo	Prezzo
DPAINT III	L. 29.000
P.A.S.E.	L. 29.000
LATTICE C++	L. 290.000
LATTICE C 5.10	L. 290.000
DIGIPAINT 3	L. 99.000
DEVPAC	L. 79.000
KIND WORDS	L. 69.000
CONTABILITÀ CASALINGA	L. 70.000
PIXMATE	L. 99.000
PROFESSIONAL PAGG.	L. 279.000
ART. D.P. SCAN LAB. (OCR)	L. 99.000
PAGESTREAM	L. 279.000
SHOWMAKER	L. 199.000
SPECTRACOLOR	L. 129.000
PERSONAL PAINT	L. 99.000
DIGIPAINT	L. 99.000
PHOTON PAINT	L. 49.000
CROSS DOS 4.0	L. 49.000
FOGLIO TOTALE	L. 49.000
INGLESE	L. 59.000
MATEMATICA	L. 59.000
ITALIANO	L. 59.000
A. ELECTRA	L. 39.000
A. BANCA	L. 39.000
TOTOTREK	L. 69.000
T. SILVER	L. 69.000
ANATOMIA	L. 29.000
TUTTIDISCHI	L. 29.000
A. MAILING	L. 39.000
FACIL MATEMATICAMENTE	L. 29.000
LINKWORD DUTCH	L. 39.000

Kbox

Al tempo della frana in Valtellina, la penisola intera apprese il signficato del verbo "tracimare" e cominciò a usarlo dappertutto. Poi ci fu il periodo in cui un sacco di roba era "trasversale" e ultimamente la vera rivoluzione delle otto e venti sono due pilloline di "exit poll" vicino alle zollette di zucchero per il caffé. Mi chiedo se tutto questo può avere a che fare con la posta di K. Ora che tutto quello che ha a che vedere coi computer è "virtuale", per rendere più gradevoli e coerenti le pagine del KBox saremo costretti ad allegare a ogni copia un guanto a sensori e un casco da sei kili. Oltre a migliorare l'aspetto grafico del tutto, da sempre sintomo dell'accidia galoppante del reparto addetto. Va bene che non si sputa mai nel piatto in cui si mangia, ma in effetti i fondini del KBox sono un tantino psichedelici, vi fanno gli occhi lividi. Che poi magari è proprio quello che volete da queste nuove tecnologie. Eggià, perché con le nuove macchine in circolazione (leggasi 3DO), tutto quello che voglio veramente è un cazzotto in faccia. Per carità, la giocabilità è sempre quello che conta, ma con trentadue bit e companatico a disposizione, pretendo che dopo aver inserito il CD quello che appare sullo schermo mi costringa a reggere con una mano il joypad e con l'altra la mascella.

E in più devo assolutamente guarire questa tremenda sindrome da mensile che ormai mi affligge da quattro mesi: nel periodo in cui sto scrivendo il massimo che posso fare è ciucciarmi l'indice e cercare di capire da che parte tira il vento, mentre quando voi avrete in mano la rivista i giochi saranno belli e fatti. Per ora il vento soffia da un ventilatore che pretende di passare per Eolo, col particolare che l'aria fritta rimescolata non è l'ideale per chi boccheggia da un pezzo. Ma dato che il direttore mi ha intimato di non fare più allusioni politicheggianti, fate finta di non aver letto niente...ma alcuni di noi già temono il peggio: ad esempio, versioni multimediali di "Non è la Rai", in cui magari possiamo fare quello che ci pare con Ambra e compagnia assortita. Ciò nonostante speriamo che il ventilatore si ingrippi, per il bene delle nostre coscienze ancora candide e pure, qui, nel passato prossimo.

Tiziano.

NELLE COSTOLE

Eccolo. Il giorno del giudizio. Dicono che l'Amiga sta morendo, lo sapete. Dicono che le restino non più di due anni prima della fine. Parecchi dei maggiori produttori di software hanno abbandonato il campo, molti altri, indecisi sul da farsi, guardano e aspettano. Snes, Mega Drive, Mega CD, 3DO e un'altra mezza dozzina di nuove macchine potenzialmente lucrative si nascondono tra le quinte con le loro dita che chiamano e adescano talentuosi sviluppatori come le sirene sulle erte scogliere (mentre i flutti violentano le vergini rocce venate di storie e favole che la battigia impara a conoscere lentamente, marea dopo marea e vita dopo vita, NdR). Ma guardiamola in faccia, lo sapete che cosa, vero? Sì, la tanto temuta "P-Word"...

Passiamo ai fatti, allora! Da una recente inchiesta si è rilevato che per ogni gioco Amiga venduto ci sono ben 25 copie pirata in circolazione. Ora, tralasciando il fatto che se la pirateria non esistesse, ognuno dei suddetti 25 giochi piratati sarebbe stato acquistato originale, la verità certa è che qualcuno di noi lo fa e che tutto questo si risolve in una terribile perdita di denaro per i produttori.

Ok, ok, sento i vostri cuori gridare da qui, ma aspettate un attimo. Non importa se pensate chei produttori dicano sciocchezze oppure no. Non importa se pensate che facciano una giustificata lamentela o che per quest'anno si dovranno accontentare di guidare solo una Ferrari anziché due. Non importa se pensate che siano avidi, ipocriti o subdoli commercianti che hanno le tasche piene da anni. Non importa.

Ciò che conta è che loro siano stufi di questa storia e che si stiano dirigendo verso pascoli più verdi e formati non copiabili. Tutto ciò deve finire o la nostra adorata macchina morirà. "Ma non possiamo permetterci di fermare la pirateria!", gridate voi, "i giochi costano troppo!"

Ed è vero. Sfortunatamente, se comprate un gioco piratato e uccidete il mercato dei giochi Amiga da 70mila lire, quello che ci resterà sarà il mercato console da 100-150mila a gioco senza budget né compilation, ma dimentichiamo ciò per un attimo. Lasciamo da parte per un attimo la questione dei prezzi. "Fate giochi più economici e li compreremo di più!", esordisce la difesa. Un esempio, allora: la Mindscape ascoltò tutti noi un po' di tempo fa sfornò un gioco di prima qualità, *D/Generation*, ad un prezzo veramente interessante. Le copie vendute? Circa 12. E presumibilmente lo stesso destino toccherà agli ottimi budget proposti dal Team 17. Non cerchiamo scusanti, la pirateria fa troppo comodo, la bella fama di cui godono gli italiani all'estero è dovuta anche a questo. Francamente, non so più cosa dire: continuerò comunque la mia piccola crociata sperando che qualcuno, da qualche parte, apra gli occhi e cominci a ragionare.

Vostro, Tomps.

Una cosa buffa delle lettere una volta pubblicate, nello splendore del Kappacolor e con tanto di ca-

rattere old style coi numeri più brutti dopo quelli della Lettera 32 Olivetti, è che sembrano tutte uguali e tutte serie, terribilmente serie. Propongo di variare il colore dei caratteri a seconda del peso specifico di ogni lettera (che comunque un pò si lascia evincere anche dalle calligrafie) anche se spesso certe traggono in inganno. È il caso di questa qui, la calligrafia è così innocente che è difficile distinguere se il mittente sia un geniaccio o un profeta dell'ovvio. In realtà Tomps si è accorto di qualcosa che nessuno prima aveva notato: lo spazietto infimo che c'è tra il dire e il fare. È vero, D/Generation è un bel gioco, ma le hai viste le foto...graficamente è una pena e ti giuro che non tutti, anche quelli che propugnano ad oltranza la supremazia della giocabilità, se la sentono di investire quei pochi soldi sul budget game, quando per più o meno il doppio magari mi faccio passare uno sfizio e prendo un full price. Stai sicuro, comunque, che i budget Team 17 vendono molte, molte più copie di quelli della Mindscape, che se fossero usciti per l'etichetta di Martyn Brown avrebbero sicuramente beneficiato di riflettori potenti invece che di lampadine fulminate. Il PC poi, domina non tanto per questioni di pirateria, ma semplicemente perché gli elenchi telefonici degli americani sono più grandi di tutti quelli europei messi assieme, e il bacino d'utenza MS-DOS in USA è mostruoso, ed è da lì che viene la quasi totalità dei giochi per PC che escono. Amiga non esiste, e non sarebbe messa così male se potesse contare su un numero maggiore di utenti in USA. Una precisazione doverosa sul discorso console, se non altro per dovere di cronaca: i cosiddetti "budget" esistono anche per Sega e Nintendo, e non sono altro che vecchi giochi, magari anche belli, che comunque non si vendono perché inevitabilmente fatti a pezzi dai titoli più recenti...è il caso del bellissimo Hellfire *per Megadrive, o di* SimCity *per Snes, ad esempio. In più, le compilation sono una realtà già da un pezzo, anche se non esattamente ufficiale...a parte ovviamente i CD della Sega con tre/quattro giochi, generalmente titoli di una certa stazza ma con almeno un paio d'anni sulle spalle. Questa risposta è comunque troppo scontata e seria, vorrei sparare un qualcosa di molto volgare per riequilibrare la situazione ma il direttore dice di no. Lasciatemi almeno proporre l'eliminazione di questo maledetto corsivo nei caratteri delle risposte, che in realtà serve solo a distinguere le lettere dai miei commenti. È che mi fa sembrare un tipo molto preciso e attendibile mentre ad esempio mentre mangio ancora mi sbrodolo copiosamente.*

LETTORE CD (CONTRO)

Mò mi faccio pure nà maglietta! Tutti li vogliono, tutti li cercano.

Nessuno ne dice male, quindi qualcuno deve farlo. Eccomi qui (tadahh)!

Sgombriamo il terreno: i CDROM sono eccellenti per molte cose: caricare UNIX, raccolta leggi e decreti, dati etc. Ora, è ovvio che l'informatica ha bisogno di nuovi supporti, che floppy e hard disk non bastano mai. Ma il CD non sempre va bene. E non è la soluzione. Mi sembra però che ci sia in atto una massiccia campagna per farceli piacere a tutti i costi. Ritengo che i motivi siano due: 1) I CD non si copiano (per ora) e questo taglia le gambe ai pirati da strapazzo, che si fanno prestare il gioco dall'amico e lo copiano (tipo con i dischi: "Hai preso l'ultimo di Jovanotti, me lo registri?") Questo non fermerà chi ha i mezzi - mi aspetto di vedere i marocchini con i CD porno contraffatti a 20.000 lire! 2) Farci comprare a tutti quanti sti lettori di CD. Affare enorme. Per far questo mi aspetto che nel giro di un anno o due praticamente tutti i giochi saranno su CD. Ed è fin troppo facile "gonfiare" un gioco con sequenze qui e là in modo da renderlo improponibile in dischetti. Non mi piacciono perché non sono la soluzione che ci si aspetta. Sono lenti. E questo lo ammettete pure voi, che state dalla loro parte (?, ndr). I filmati sono brutti e scattosi. L'MPEG e la quadrupla velocità sono cari. Ma non c'è la volontà di attendere una soluzione migliore come i magneto-ottici (non sono lontani: Computer Union vende il drive da 650Mb, 950Kb di transfer rate! a 3.900.000. Troppo? Quindici anni fa un Winchester - così si chiamavano allora - da 10 Mega costava 12 milioni!) (e oggi 20 mega del mio hd sono occupati da porno.gif assortite, come cambiano i tempi, ndr). Pensano, le grosse ditte, di far entrare il multimedia nelle case di tutti...

E la lettera finisce qui. Il messaggio su BBK che hai inviato è giunto sul mio hd presumibilmente troncato, però il concetto bene o male si capisce: devo cambiare l'hd. Se vuoi un'opinione spassionata, i CD-ROM di oggi sono più o meno un saltino verso le macchine della prossima generazione, quelle vere, la seconda serie del 3DO, il Saturn, il Project Reality, il Power PC. Nessuno dei sistemi presenti attualmente sul mercato, esclusi 3DO, CD-I, e in parte Mega CD, è nato come sistema nuovo basato sul CD come supporto di una nuova generazione dell'entertainment elettronico. Sono tutti sistemi adattati in qualche modo, un innesto di botanica informatica che può solo, per ora, essere un preludio ad una più gustosa sinfonia. Un'accordatura degli strumenti, se ti pare (senza tutto quel complotto imbordellato, sinistro e macchinoso che d'altra parte la Galassia Interattiva del numero scorso sconfessava abbastanza bene). Comunque, la tecnologia impiegata dai lettori magneto-ottici è ancora lontana dalla lista delle cose da chiedere a Babbo Natale, nel senso che quei tipi di drive, con quelle prestazioni, ora come ora rappresentano solo un sistema rapido ed efficiente per accedere a librerie grafiche vaste, rivolte più che altro all'impiego in settori professionali. Chiaramente col tempo i lettori più veloci diventeranno un'esigenza impellente, solo che il mercato funziona in un certo modo: ovviamente, se c'è la possibilità di vendere un lettore CD ad un pubblico di acquirenti tra l'altro anche ben disposti ad accettarlo, stai certo che verrà sfruttata sino in fondo. È l'industria, niente altro...la "volontà di attendere una soluzione migliore" in termini teorici è anche una bella cosa, ma se ci pensi un attimo sarebbe stato ugualmente improbabile chiedere alla Sinclair, otto anni fa, di non produrre versioni migliorate dello Spectrum quando i limiti delle macchine ad otto bit già iniziavano ad essere chiari. I "quantum leap", i salti in avanti, in ambito informatico si fanno generalmente fotogramma per fotogramma, e non lanciare i CD ROM odierni (lenti comunque fino ad un certo punto) sarebbe come chiedere al mondo di girare improvvisamente a 64 bit senza passare prima per gli otto, i sedici e i trentadue. Oltre a rendere chiaro che se non comprate un videoregistratore oggi, probabilmente non comprerete un lettore CD FMV domani, e se non fosse esistito un mercato per i Winchester da 20 Mega ieri, oggi in pochi avrebbero HD da 3 milioni e mezzo di bytes (scassati come il mio).

EX-EX-LETTORE

Sono un ex-ex lettore di K, e da mesi, ormai, a causa del vostro ostracismo nei confronti dell'Amiga, non compravo una copia della vostra rivista. In marzo, però, la "redenzione": attirato da una accattivante copertina su un gioco che attendevo da tempo immemorabile, ho acquistato di nuovo K, e non escludo di ridiventare un assiduo lettore come ai vecchi tempi. Immaginate la mia sorpresa nel leggere, finalmente, una recensione obiettiva (e non, esempio, una che cominciasse con una frase tipo "quante volte voi Amighisti siete stati guardati con compatimento dai vostri amici possessori di 486 DX 2".... MAI!!!), nessun commento senza cognizione di causa (o quasi..) sull'hardware più o meno valido, nessuna affermazione sul fatto che un microprocessore degli anni '70 e rimasto strutturalmente invariato da allora sia un oggetto tecnologicamente avanzato... incredibile! Mi sembrava di avere tra le mani una rivista di videogiochi! Così ho letto anche il resto della rivista e devo purtroppo riconoscere che la strada che dovete percorrere (sempre che vi interessi..) per diventare una rivista attendibile è ancora molta... Per esempio, vorrei farvi notare che *3D Studio*, che non implementa nemmeno il vero ray tracing, non è affatto uno dei migliori programmi di modellazione tridimensionale sul mercato, a meno che non si voglia dire che i grafici Disney che hanno prodotto le scene 3D di Aladdin con *Imagine* (di cui sono un orgoglioso utente registrato) e Spielberg che usa *Lightwave* (non di persona, penso, ma avete capito, no?) sono degli incompetenti. E vi assicuro anche che programmare un videogioco in C++ non è sto gran motivo di vanto, in quanto chiunque con un manuale e un compilatore può farlo, mentre programmare in assembler è tutto un altro paio di maniche (ho scoperto l'acqua calda? Andatelo a dire alla Origin, ma tanto a loro che gli frega, fanno girare tutto su dei 486 tiratissimi!) Ok, ok, basta con le premesse: sono uno studente di Ingegneria Informatica a Bologna e ho un Amiga 1200 che uso pochissimo per giocare. Vi chiederete quindi perché posseggo un sistema del genere e perché, visto che a scuola si studiano i PC, non mi sono preso un MS-DOS per lo stesso prezzo (ho speso 1.400.000 Amiga HD + 650.000 Monitor 1942 + 350.000 Scanner + 560.000 espansione e coprocessore)... Il motivo

è semplice: conosco i microprocessori Intel e so che sono i peggiori sul mercato, da sempre. Sono d'accordo, costituiscono lo standard di mercato. Sono quindi contento per la Intel e la Microsoft ma io uso l'Amiga. Ma non è di questo che volevo parlarvi, sono contento del successo del PC anche perché costituisce il sistema ideale per il neofita "medio" che può farci un po' di tutto (senza essere assillato dal timore di avere una macchina per la quale potrebbe non uscire più software commerciale da un momento all'altro) ed ha permesso a molta più gente di informatizzarsi in maniera quasi indolore. Volevo invece lanciare un messaggio a tutti gli utenti di Amiga semiseri come me, tutti quelli che si sono accorti che l'Amy non è una console con la tastiera, magari usando il *Vista 3.0*, il *Final Writer*, il *Brilliance* o *Bars and Pipes*, o magari *AD Pro* o il *Real 3D V2*... AMIGHISTI DI TUTTO IL MONDO UNITEVI! Scrivete a K, o a quelle incompetenti e sedicenti riviste di informatica, e spiegate a tutto il mondo che l'Amiga 1200 (per non parlare del 4000) è una macchina formidabile! Costringeteli a parlare di *Emplant*, di *Opalvision*, di *Harlequin*, di *Scala* e *Mediapoint*, ma senza cadere nella tentazione di sbandierare il *Video Toaster* (non è il caso, almeno finché non uscirà la versione PAL...), più saremo e più probabile sarà la nostra vittoria contro la dilagante ignoranza informatica!! Ammetto una cosa: che se si prospettasse l'eventualità di una cessione dei diritti da parte della Commodore della linea Amiga ad una multinazionale un po' più seria sarei il primo ad esultare: hanno fatto perdere credibilità a tutta l'utenza di Amiga a causa di quelle assurde trovate tipo A500 plus, A600, CDTV e compagnia bella, penalizzando i produttori di software centellinando la documentazione e buttando sul mercato prodotti riciclati senza alcun futuro commerciale! Solo ora si son svegliati, e per forza, coi PC e le console alle costole e un inspiegabile debito che ne divora le finanze chi non avrebbe fatto lo stesso? A1200 e A4000 dovevano uscire almeno un anno prima, sono d'accordo, però ciò non significa affatto che non siano all'avanguardia: buttiamo via i pregiudizi (come ho fatto io...stavo per comprare un PC mica per niente!) e proviamo veramente di persona quanto sia valido l'hardware! Tutti i miei conoscenti utenti di PC che hanno avuto il coraggio di fare ciò si sono trovati d'accordo con me e alcuni ora sono utenti di entrambi i sistemi.

E ora veniamo alla nota dolente, che voi di K avete sollevato più volte: nel campo dei videogiochi non esiste ancora una "killer" application che convinca l'utente scettico a passare al 1200. Nel campo diciamo "professionale" credo non ci siano dubbi che si fa pochissima strada senza AGA o una scheda grafica 24 o 32 bit, (basta dare un'occhiata alla lista di alcune righe fa), ma, bisogna ammetterlo, gli smanettoni sono in maggioranza e costituiscono almeno un 90% delle vendite di un sistema come l'Amiga (ed è grazie al loro supporto che io come altri ci possiamo dedicare anche a qualcosa di più "impegnativo"). Quindi, cari produttori, vediamo di finirla con 'sta buffonata e cercate di prendere atto dei centinaia di migliaia di hard disk di Amiga 1200 che non aspettano altro che installare qualcosa di più decente di un arcaico giochino in 32 colori che vuole 1Mb di memoria! Grazie al cielo c'è qualcuno che si sta muovendo nella direzione giusta, anche sotto la pressione della Commodore stessa (proprio lei sta promuovendo la produzione di software AGA-only, non sembra incredibile?) e i risultati non tarderanno, a quanto dicono i più informati. Ehm..ho scritto più di un migliaio di caratteri.. credo sia ora di salutarvi e di sperare in una eventuale pubblicazione.

Bye-bye, Claudio.

PS:dimenticavo! Evviva IBM, Macintosh, Amiga, e persino Atari, purché si viva in pace! Abbasso l'ignoranza, chi ne sa solo di videogiochi non parli di architettura hardware! (e qui non parlo in particolare di K...)

È divertente e rincuorante vedere uno studente di ingegneria informatica preferire Amiga al PC, però non scrivete a noi per parlare di ray tracers e word-processor! Sommergete piuttosto le riviste multiformato dedicate all'utenza più o meno avanzata. Moltissimi utenti Amiga sanno benissimo che la loro macchina non è un giocattolone a molla e ripetendoglielo milioni di volte si ottiene solo un discreto ammorbamento dell'interlocutore. Amiga comunque ha un suo campo di occupazione, è quello grafico a livello amatoriale e semiprofessionale, con punte di utilizzo in ambienti Rai (le produzioni di Luigi Zollo, che usa l'Amiga dai tempi di "Tandem", quando Frizzi aveva ancora la 127 Giardinetta) e Fininvest. Le TV regionali impiegano Amiga per i loro scopi grafici e con ottimi risultati, a dire il vero accessibili ad un PC solo se ben farcito, e anche a quel livello sempre e comunque meno flessibile. A onor di cronaca, Richard Barclay della Core Design ritiene che il mercato floppy dell'Amiga sia destinato ad estinguersi entro il 95, con soltanto le maggiori release a perpetuare la specie. In effetti gli accordi stretti ultimamente dalla Commodore, che potranno portare alla comparsa di titoli quali Day of the Tentacle *e* Rebel Assault *sul CD*[32]*, sembrano confermare queste previsioni. È evidente che la grande "C" punti sul CD come supporto, e forse tra un paio d'anni Amiga sarà molto più viva di ora. E il drive servirà solo a far vedere agli amici come si copiavano i giochi una volta.*

P.S. Non siamo noi a dire che 3D Studio è uno dei migliori programmi di modellazione in circolazione, ma i programmatori che lo usano (oltre alla Origin, Bullfrog, Argonaut, Cryo, Mirage e Trilobyte). Inoltre, nell'intervista a Ken Demarest, non mi sembra che Ken si vantasse di programmare in C++: era semplicemente un'informazione che dava in base a una specifica domanda. È una deviazione da programmatori, qualcuno direbbe, usando un termine inglese, da "nerd", vantarsi del linguaggio di programmazione che si utilizza: quello che conta per noi è il risultato finale, ovvero se il gioco è divertente o no.

BENDA SULL'OCCHIO SANO

Carissimo K,
Non avrei mai e poi mai scritto se non mi trovassi in uno stato depressivo totale...
In *Shadow Caster* mi sono bloccato, a *Privateer* (mia risorsa) ho appena scaricato per sbaglio con X un carico da 20.000 crediti... La scuola perseguita e le vacanze sono finite. Peggio di così...(ci sono solo le PPTT, ndr).
Vorrei esporvi alcune mie elucubrazioni personali, Innanzi tutto, la pirateria È un male tremendo, senza dubbio, anche io la pratico e me ne rendo conto.
Tuttavia certi giochi originali li ho comprati, tutti gli *Ultima* dal 6 in poi (*Underworld* compresi) (P.S. Sto disperatamente cercando la prima triologia originale....) per esempio. Ho notato che ultimamente i prezzi sono saliti dalle 80-90 (*Ultima7*)di poco più di due anni fa alle 110-120 (*UW2*) fino alle esagerate 130-150 (*Privateer*) di oggi. Io dico per quanto sia bello o avvincente un gioco siamo oramai arrivati ai prezzi di una cassetta per SNES!, mi pare esagerato. Spiegatemi un po' voi allora perché un gioco per Amiga costa non più di 109 mila lire (listino ALEX, K di gennaio) e sono ben pochi quelli che ci arrivano, mentre per PC i 119,129,149 mila lire si sprecano in abbondanza?
Mistero eh? Non parlatemi di pirateria perché semmai la pirateria su Amiga è più sviluppata (cito una rivista vostra concorrente).
Passiamo alle critiche e ai consigli per lo sviluppo della rivista:
1) Le interviste ai vari personaggi importanti nell'ambito videoludico francamente non mi interessano e penso invece che quelle pagine potrebbero essere riempite con speciali tipo quello dei wargame.
2) Sarebbe interessante vedere una rubrica tipo il Talent Scout di TGM, poiché persone come me si diletta scrivendo qualche giochillo possa lanciarlo da qualche parte e avere dei consigli di esperti (chi più di voi?) (TGM, NdR...)
3) Non trovo di enorme utilizzo la curva CIP, perché non rimpiazzarla con ad esempio A&P di Game Power?
The Shimitar (Sigh! insuperato *Wing Commander 1!*)
(ovvero Willy Gardiol, Via Petrarca n.29, cap 10126 Torino.)
Tel.: (se qualcuno desidera vendere la prima triologia di *Ultima*...) 011/655749 (non svegliatelo di notte, tanto c'è già tutta la redazione col telefono in mano e trovereste sempre occupato, NdR)

I giochi su PC costano quello che costano perché le risorse impiegate nello sviluppo sono parecchio più ramificate e dispendiose di quelle applicate in un qualsiasi progetto Amiga. Per le domande...le interviste sono graditissime ad un pacco di gente e continueranno a coesistere con gli speciali. A parte questo, K è una rivista con un intento ben preciso, ovvero informare nel modo più completo ed affidabile possibile sugli sviluppi in lungo e in largo del di-

vertimento elettronico. In questo senso le interviste a quelle persone che fanno quegli stessi prodotti che prima o poi andranno nelle anteprime e nelle recensioni sono una cosa buona e giusta, fonte di saggezza e di luce, soprattutto quando i programmatori sono ubriachi. E poi, ti giuro, c'è gente che compra K solo per le curve CIP, toglierle sarebbe come togliere le tette siliconate alla Parietti, sono inutili ma finché ci sono chi si lamenta. Tristi facezie a parte, la CIP è un'indicatore piuttosto attendibile della longevità di un gioco. L'"agire/pensare" di GP è un tipo di giudizio che si adatta meglio ai giochi per console, dove la differenza tra arcade puri e giochi più complessi è generalmente meno tracciata. Brindiamo tutti alla CIP, compagna meravigliosa ed impalpabile di tutti noi e riparo dalle ingiurie che la vita dispensa. Stay cool.

BOULDERDASH

Caro Tiziano,
sono un fedele lettore di K ormai dal lontano 1989 (e con questo esordio merito il premio originalità), e da allora ne è passata di acqua sotto i ponti del mondo videoludico. Sulle vostre pagine ho potuto seguire l'evoluzione del software e dell' hardware, e basta sfogliare un vecchio numero per capire come sono cambiate le cose (troppe pagine di pubblicità, troppi giochi tutta grafica e poco altro). Comunque non ti ho scritto per esporti le mie, tra l'altro personalissime e opinabili, considerazioni sulla recente storia del videogioco, ma per segnalare a voi della redazione e ai lettori un altro triste tentativo di gettare fango sul nostro hobby, da parte dei media. Il pezzo di "Alto Giornalismo" in questione è apparso sulla "Stampa" dell' 11 gennaio (ehm...forse non sono stato proprio tempestivo, abbiate pietà, ho passato notti insonni a finire Dune 2, avevo un esame, il gomito mi faceva contatto col ginocchio), porta la firma di un tale Gabriele Romagnoli e faceva da spalla ad un più grande articolo riguradante la morte di una ragazza a causa di un masso lanciato da un cavalcavia sulla sua auto. A questo punto uno potrebbe chiedersi cosa c'entri tutto questo con i videogiochi...forse citando il titolo partorito dalla brillante mente di questo giornalista (ma che dico, giornalaio, o forse anche peggio) riuscirai ad afferrare il nesso...."Figli di un Videogame". Ora, io volevo sottolineare le frasi dell'articolo che mi sembravano più significative per poi rispondere per le rime ad ognuna di esse, ma ben presto mi sono reso conto che l'intero testo era un inestricabile cumulo di stronzate senza capo né coda, da cui emergono alcune mie riflessioni (che omettiamo perché altrimenti saremmo costretti a pubblicare l'articolo di Romagnoli, onde dare un senso compiuto al tutto, NdR). La prima volta che ho letto quest'articolo non sapevo se ridere o piangere, poi valutando il tutto a mente fredda mi sono chiesto: "Ancora?". Sì, perché ultimamente sembra sia diventato di gran moda scrivere idiozie, non solo sui videogiochi, ma anche su RPG, fumetti e un certo tipo di letteratura. Sembra che divertirsi sia diventato un reato. Sicuramente la guerra in Bosnia è causata da troppe partite a *Civilization* e il traffico di armi e droga è condotto da tanti emuli di Mr. Bison. Ma quando la pianteranno di accusare i videogiochi per episodi come quelli di Verona, per dare la colpa a quelli che li mettono in pratica e alle persone che gli stanno intorno, magari dei genitori che non si preoccupano minimamente di quello che fa il loro figlio. Un videogioco non può spingere qualcuno a lanciare un macigno su un'auto in corsa, a patto che questo qualcuno non sia già fesso di suo (badate bene fesso, non pazzo), nel qual caso qualsiasi cosa puo' fungere da fattore scatenante, anche un cartone di Road Runner! Sembra che queste considerazioni non vogliano proprio entrare in testa ai pedagofili (termine coniato da un mio amico) ed ai giornalisti saccenti. Forse perché li obbligherebbe ad usare un po' il cervello?
with sorrow,

Simone Blandino.

Tutta la redazione è completamente d'accordo con te, questo è un argomento cui ci si è già occupati anche e francamente di stare qui a concedere ulteriore spazio a commentare scritti di qualche volpone non mi alletta più di tanto. È anche una questione di comprensione, in fondo la gente deve pure campare. Magari in certe condizioni scriverei anche io un pezzo così, dimenticando completamente la dignità professionale ma tenendo bene in mente le rate della macchina, ma per adesso cerco di tenermi fuori da questo tipo di situazioni drammatiche. Magari quel tizio che ha scritto l'articolo "tiene moglie e sette figli più due padri e tre madri a carico". Parti sempre dal presupposto che in Italia come nel mondo, si scrive e si stampa praticamente di tutto. Un articolo di idiozie è meno inutile di una rivista psichedelica? Un calendario come quello della cooperativa religiosa "il Pane di sant'Antonio", in cui si esortano i fedeli (ma suppongo anche i non fedeli) a provocarsi del dolore fisico in nome di una indispensabile e sacrosanta "mortificazione della carne", tanto gradita al Grande Fratello Barbuto, vale davvero il mezzo tronco d'albero necessario per stamparlo? È tutto vero, puro e cristallino come acqua di fonte, i videogiochi alienano la gente, il rock'n roll è uno strumento del diavolo, Craxi non ha rubato. Adesso guarda, appena finisco la posta vado sul ponte qui vicino e scaglio giù un cesto di margherite, così qualcuno dirà che i videogiochi avvicinano l'uomo alla poesia della natura e altri affermeranno senza timore di smentita che chi gioca a Pacman sviluppa un'odio viscerale ed ingiustificato verso la camomilla e nei giorni dispari è soggetta a crisi epilettiche, con buona pace delle mamme anti-the freddo.

TIMBERLAND

Quebec, 10 febbraio 1994
Cara redazione di K,
sono, anzi ero, un vostro affezionato lettore già da qualche anno, e non vi ho mai mollato perché siete semplicemente i migliori (che non vuol dire perfetti). Più volte ho desiderato scrivervi per darvi dei consigli o indicarvi quelli che per me erano i difetti della vostra rivista, ma non l'ho mai fatto, per il semplice motivo che avevo cose più interessanti da fare (giocare a Lemmings???). Adesso che avete una BBS è più facile raggiungervi, e il feedback con i lettori più immediato (per quelli che hanno il modem, chiaramente). E ciò è molto importante, perché grazie ai consigli dei lettori la rivista non solo si evolve, ma lo fa nella direzione giusta. Comunque devo ammettere che il K-BOX è una delle rubriche che leggevo con più interesse, e che mi faceva ridere (e riflettere) di più, e spero che non si affievolisca per la concorrenza del modem. Ma veniamo al motivo di questa lettera. "Ero" un lettore di K, e non lo sono più, per il semplice fatto che vivo in Canada da circa sei mesi e ci resterò, probabilmente, per qualche anno per fare l'università.
Quindi devo rinunciare all'appuntamento mensile con la vostra rivista, visto che di un abbonamento transoceanico non se ne parla neanche. (Tra parentesi le riviste che trovo qui, americane, inglesi e francesi, non mi soddisfano mai: i test li trovo sempre incompleti, i giudizi affrettati e superficiali, le news pallose... e non ci sono i K-BOX! Mi avete abituato troppo bene...).
Però il computer è ancora il mio hobby principale, e leggendo libri e riviste sull'argomento, ho trovato qualcosa di interessante sulla realtà virtuale "home-made". Penso che i lettori di K siano interessati a quanto segue: si tratta di un programma per PC che gestisce periferiche virtuali (guanti, visori, ecc.) a basso, anzi bassissimo costo.
Sto parlando di REND386, della Waite Group. Naturalmente è dall'agosto del '93 che non leggo K, quindi non posso sapere se avete già pubblicato qualcosa sull'argomento. Vista l'importanza (meritata) che date alla realtà virtuale sulle pagine di K, e vista la notorietà di questo programma nel campo della RV amatoriale, è probabilissimo che ne abbiate già parlato.
Se poi qualcuno di voi legge "Virtual" (e mi stupirei molto del contrario), sicuramente ne sapete già abbastanza. Ma nell'incertezza ho voluto provare, perchése la RV amatoriale non è diffusa in Italia, è il momento che lo diventi, e K è la rivista ideale per questo perché ha trattato di RV (e di Realtà Reale... la S.O.L.A. non me la dimenticherò per un pezzo!) fin dall'inizio e il vostro pubblico è vasto e non specializzato.
Ho accluso lo schema di collegamento del Powerglove Nintendo ad un comune PC (sempre tra parentesi, il PowerGlove collegato al PC è proprio una figata! Se non l'avete provato, vi consiglio di farlo, ne vale la pena: un sistema RV personale, per quanto modesto, non è una cosa da tutti i giorni) (Il Powerglove è una periferica per il NES, la console Nintendo 8 bit, che consentiva di controllare i giochi indossando il guanto a sensori. Se qualcuno di voi ce l'ha ancora ce lo faccia sapere e pubblicheremo lo schema elettrico inviatoci da Paolo, ndr). Al di là di ciò, la mia residenza in Canada mi mette in una posizione strategica rispetto alle varie mostre e saloni di informatica che si svolgono in America, come il CES di Chicago ecc., quindi, se ogni tanto avete bisogno di un corrispondente, sarei fiero di collaborare con voi. Con

ciò vi lascio, senza dimenticare di ripetervi che mi mancate e che, se potessi, continuerei ancora a leggere K con piacere. Buona fortuna, e continuate così!

Paolo Battino
60 Lockwell
G1R-1V7 - Qu-bec
CANADA

Questa non è una risposta alla lettera quassù, tanto Paolo probabilmente non la leggerà. Comunque, solo due righe...Mentre rispondo sto ascoltando Piero Ciampi e le sue storie di vino. Allo stesso tempo la TV annuncia con noncuranza da insetticida la scomparsa di Charles Bukowski, che scriveva storie piene di personaggi disastrati e precari quanto comuni (alcolizzati, puttane, lazzaroni, tutta gente adorabile per un motivo o per l'altro), buttando fuori fiumi di frasi forbite, anche belle ma decisamente sterili, quando poi vado a ripensare che sono bastate un paio di parole di un'amica per farmi apprezzare appieno l'opera indiretta con cui Bukowski mi ha dato una mano neli giorni in cui stavo cercando di bere meno. Insomma, per parlare delle cose bisogna esserci passati in mezzo. Questo tanto per dire che le cose caserecce sono sempre le migliori tranne quando si mettono in mezzo i computer, insomma, un computer comunica una sensazione di rassicurante calore umano solo se ci buttate sopra una latta di benza e poi date il tutto alle fiamme. Quindi non potete immaginare la goduria di vedere il mio impostato 486dx2 66 Mhz col Powerglove del Nes attaccato più o meno con lo scotch dei Puffi, quello stesso 486 che fa una paura cane a mio padre, che non riesce a capire come un coso sopra la scrivania possa costare tremilioniemezzo. Se il PC avesse le ruote e lo vedesse camminare per casa probabilmente la cosa per lui avrebbe molto più senso. Intanto, Rend386 è un programma shareware rintracciabile anche su BBK, e gli schemi necessari al collegamento del Powerglove al PC saranno sicuramente online su qualche altra board. Se avete l'hardware necessario cercate di combinare il matrimonio perché la coppia merita: è l'apoteosi del rozzo ma funziona e dà più soddisfazione della scarpettona nella cuccuma... provate il Rend386 col Powerglove e non guarderete più in faccia i tizi in doppiopetto del Reality Plus.

APRILE

Per la malattia incurabile di cui nell'intro, devo amaramente constatare che mentre per voi Aprile è appena iniziato, per noi qui dietro le pagine è appena terminato. Noi col cervello siamo già a Maggio, qualcuno ha esagerato ed è già arrivato a Giugno e vi giuro che non c'è niente di peggio per l'ispirazione già vacillante, che vedere uno mettersi davanti ai monitor con gli occhialini da lampada UVA. In effetti io tutta questa gente che chiede di collaborare non la capisco: vabbé che c'è la fame in giro, però non è proprio il caso di ridursi a questi infimi e infamanti livelli. Se avete commenti da fare potete lanciare il piccione verso il solito indirizzo, mentre se siete dei granosi accessoriati, le cinque linee di BBK sono sempre a disposizione al numero 02-58105803. Vi lascio con la hit parade del mese, dato che si verifica un fenomeno strano: ogni volta che leggo una lettera, gli amici di Radio Rock siringano nell'etere qualcosa di incredibilmente adatto, costringendomi a spendere milioni in quei dischi che mi mancano, finanziando la reverenda industria ma escoriando il CC del sottoscritto. Non seguite l'esempio.

1- No Eroina (NiA Punx)/Tearing (Rollins Band)
2- Virtual Death (Black Sabbath)/Too Long in exile (Van Morrison)
3- Times of Trouble (Temple of the Dog)/Jessie (Paw)
4- Past the Mission/Smells like Teen Spirit (Tori Amos)
5- U Secunnu/Re dell'est (Flor de Mal)
6- Rearviewmirror/Footseps (Pearl Jam)
7- Revolution Calling (Queensryche)/Driver 8 (R.E.M.)
8- Ailooh (Sailor Free)/Get me (Dinosaur JR.)
9- Tannomai (Ustmamo)/Fuochi nella notte (C.S.I.).
10- Io non vivo senza te (dal disco di Pamela di "Non è la Rai"....oddio, no, NO, spegnete il ventilatore!!!)

K BOX TNT

Nuovo Kappa, nuovo Tnt Box! Anche questo mese, il "buon Paolo Paglianti" (liberamente tratto da una delle lettere arrivate in redazione) accorre in aiuto della sterminata massa di lettori arenati in *Eye of Beholder*, inguaiati in *Larry 3* o bloccati in *Ultima Underworld*. Se per caso anche voi avete un problema in qualche videogioco, prendete carta e penna, (o foglio A4 e fax) e mandate una descrizione dettagliata del vostro cruccio a TnT Box, Via Aosta 2, 20155 Milano oppure faxate allo 02/ 33104726. Se invece avete per le mani un modem, potete anche chiamare BBK, dove potrete lasciare un messaggio al sottoscritto (alias Neon) in area TnT. Come sono buono...

Inizio il TnT Box di Aprile riportando per intero la lettera della simpaticissima Adele Colonna di Roma; normalmente nella mia posta appaiono solo le richieste dei lettori e i corrispondenti aiuti del sottoscritto, ma due mesi fa, a Roberto Brocculeri e Grinning Soul avevo risposto in modo non esauriente, visto che non avevo finito il gioco in questione (nessuno è perfetto, NdR). Beh, Adele, oltre a chiedere una piccola informazione, ha risposto molto gentilmente ai due lettori per me, e per questo le sono molto grato.

Tricks'n'Tactics

"Caro Paolo, sono un'affezionata e fedele lettrice di K, nonché accanita giocatrice di videogiochi, con una propensione un po' maniacale per quelli che comportano l'esplorazione di sterminati dungeon. Approfitto della tua gentilezza per chiederti come si fa a finire *Legend of Valour*: dopo aver visitato ogni singola casa della città, esser diventato capo di ogni Gilda, aver disegnato la mappa completa dei sotterranei, aver trovato Re Wilf, l'unica indicazione che si ha è la frase: "Sven ha lasciato la città". Inoltre ho letto sul numero di Febbraio le richieste di aiuto per *The Summoning*. Non posso mandarti l'intera soluzione, perché è troppo lunga, ma mi sembra di aver capito che Roberto di Milano è bloccato in Otherworld One. Per poter prendere la Round Key che permette di trovare la prima metà dello Staff, bisogna dare, in ordine, un perla nera, un Dr. Jo Jòs Snake Oil, un ISA rune, un torsolo di mela, il Sorcerer Thome e una Sun Key. L'ISA rune si può trovare in Otherworld Two entrando due volte di seguito nel teleport di fronte all'entrata a destra(bisogna uscire con una rune X); Il Thome si trova invece in Otherworld Three: si deve entrare nel teleport a sinistra dell'ingresso.

Se invece non hai trovato i pezzi del Broken Seal, sappi che uno è in Broken Seal Five, nella stanza in alto che si apre con la Jade Key (ce l'ha il ladro Darius); due sono sotto il Broken Seal Four, e si raggiungono rispettivamente cadendo nel buco che si apre nella stanza con il pavimento di fuoco quando si coprono le tre piattaforme, e scendendo le scale in fondo al livello.

Un altro pezzo si trova in Broken Seal Three nella stanza in alto a sinistra (sono necessari gli stivali della levitazione per superare il teleport a destra); uno si trova nella stanza centrale del Broken Seal Two e l'ultimo nel Broken Seal One in alto a sinistra. Grinning Soul, l'altro giocatore citato nella posta, è invece nei guai! Deve tornare indietro di parecchi livelli; la spada Warmonger si trova nella Crossroad Cavern, raggiungibile dal Blue Domain o dal Crimson Domain: dopo essere sceso, deve usare una runa (quella indicata dalla X) per andare in una caverna, dove si trovano diversi oggetti utili, tra cui una runa D, che bisogna usare per arrivare in una seconda caverna, dove si deve evitare Balthazar, mettere un peso su una piattaforma e premere la leva che permette di entrare in una terza caverna, in cui è custodita appunta la tanto agognata spada. Si nota poco, anche perché è nascosta dietro ad una pianta, e sembra un pezzo di metallo senza valore: utilizzandola in combattimento, diventa sempre più potente, e dopo un po' inizia pure a parlare, dando utili suggerimenti. È indispensabile per entrare nella parte più interna della Citadel 4 - Lair of Shadow Weaver (dove si trova la seconda metà dello Staff) e finire il gioco.

Il Mending viene dato dagli Skull che di trovano nel Domain: FHGACABF. Per quanto riguarda il Dispell, mi sono dimenticata la sua locazione, ma posso dirti che non serve praticamente a nulla. Il Glass Decanter è in Citadel Ground Floor, nella sezione in alto a sinistra, dietro le quattro porte che si aprono utilizzando come chiavi i parchment Fireball, Lighting, Invisibility e Swiftness. Infine, per entrare in Citadel 4 bisogna utilizzare le 5 perle bianche e le 5 perle nere che sono sparse per Citadel Floor Three: sono seminate dappertutto, e sarebbe troppo lungo spiegare dove sono. Saltando in tutti i teletrasportatori e ammazzando tutti i mostri che si incontrano, salteranno fuori! [...]".

La lettera di Adele Colonna mi ha colpito molto, e da questo mese ho deciso, di pubblicare una o due richieste aperte a voi lettori. Se arriveranno delle risposte tempestive e complete come quella di Adele, in futuro potremmo aumentare il numero di richieste e risposte tra lettori (spero solo di non perdere il posto...).

A proposito, *Legend of Valour* finisce proprio con quella frase...

Giorgio Borgo di Varazze (SA) ci scrive perché ha un problema di scottature! Infatti è "[...] bloccato in *Eric the Unready*, più precisamente nel Pavillion of Tomorrow, dove non riesco a trafugare il vaso da notte portatile senza far scattare le catapulta [...]". Devi prendere l'elastico (rubber band) e usarlo per chiudere la bocca della vipera (put band on viper), quindi devi legare il collare del formichiere (aardvark) con la corda, tirare giù la tendina della finestra portatile (pull shade) e toccare la catapulta; aspetta poi che l'inserviente rimetta tutto a posto, quindi devi spostarti sull'asse danneggiata (stand on floorboard) e toccare una seconda volta la catapulta: si scatenerà una reazione a catena, e alla fine il nostro eroe cadrà sul vaso da notte, che rimarrà indelebilmente attaccato al suo fondoschiena!

Anche se questo mese pubblichiamo la soluzione di *Alone in the Dark 2*, i problemi degli investigatori del buio sembrano non finire mai! Infatti, forse sull'onda del secondo episodio, sono arrivate diverse lettere che chiedono delucidazioni sul primo *Alone in the Dark*: Vito Pepe di Novara ci chiede "[...] come spostare i ballerini dal camino in modo da prendere lo strano oggetto, mentre vicino alla sala da ballo c'è un essere invulnerabile a tutte le armi finora trovate [...]". Per far spostare i ballerini, devi prendere il grammofono e il disco dallo studio privato, che puoi raggiungere prendendo la chiave nascosta dietro la pendola nella stanza degli ospiti (in fondo al corridoio con i quadri "viventi") e andando verso sud nell'anticamera con il sigaro (che puoi spegnere con la brocca d'acqua). Per quanto riguarda l'"essere" (penso sia il pirata), devi ucciderlo con la spada dell'armatura animata posta a guardia della biblioteca, che devi eliminare con la statuetta pesante. Sempre per lo stesso gioco, Marco Belloti di Brescia vorrebbe sapere "[...] come uccidere la pianta vivente che si incontra alla fine del labirinto sotterraneo [...]". Devi avvicinarti alla pianta, scansando le palle di fuoco che ti vengono lanciate contro, appoggiare sull'Altare l'amuleto, indietreggiare di qualche passo, accendere la lanterna con l'accendino e scagliarla contro la pianta. Non ti resterà che uscire da Villa Derceto per finire il gioco!

Gianni Contini di Ozieri (SS) ci ha mandato una disperata richiesta di aiuto per *Might & Magic 5* chiedendoci "[...] 1) come prendere il calice della North Tower, 2) cosa rispondere al mercante di elementi della Skyroad, 3) perché non riesco a liberare il principe Roland dal sotterraneo del Castello di Alamar, 4) come entrare nella stanza con le leve del Tempio di Barkman, 5) come mai non si entra nelle Piramidi di Castleview, 6) come aprire il baule di Alì Babà e 7) cosa rispondere ai sassi viventi del deserto [...]". Una bella compilation di grattacapi, non c'è che dire! Procedendo con ordine, 1) devi scrivere solo le vocali del nome completo del calice, 2) ce ne sono diversi: i due che mi ricordo erano Smoke e Steam, 3) puoi liberare Roland solo se hai installato insieme a *M&M 5* anche *M&M 4*, 4) mi dispiace, ma anche confrontando il tuo disegno con le mie mappe non ho capito dove sei bloccato, 5) puoi entrare nelle piramidi di Castleview solo se hai installato *M&M 4*, 6) credo dipenda dal livello del tuo Ladro, 7) devi scrivere "Paladin".

Tanto per cambiare, sono arrivate le solite vagonate di richieste, implorazioni e suppliche per i giochi della Lucas Arts: Francesco Pavarini ci chiede cosa fare in *Indiana Jones IV* "[...] dopo aver preso il biglietto del mendicante, perché non riesco a convincere Sophia a fare da volontaria per il lanciatore di coltelli [...]". Devi convincerla ad assistere a una performance del lanciatore, e quando questi inizia a tirare i coltelli, dare una piccola spintarella a Sophia (con il comando Spingere), in modo da metterla davanti al bersaglio. Per quanto riguarda il "P.S.", a me è piaciuto molto *Sam & Max*, ma si tratta di gusti personali!

Michele Bladi è invece nei guai per *Monkey Island*: "[...] Mando questa lettera al buon Paglianti (grazie!, NdR) perché sono bloccato da quasi un anno sulla nave fantasma. Infatti, dopo aver rubato la bottiglia di grog all'equipaggio, non so più cosa fare!!! [..]" Devi utilizzare la bussola magnetica sulla chiave appesa nella stanza di Le Chuck. Torna poi nella stanza con gli animali, apri la botola sul pavimento e versa il grog che hai "preso in prestito" nella ciotola per liberarti del grosso topo.

Anche le avventure della Sierra turbano le notti di molti poveri lettori: per esempio Matteo Baldi di Ivrea è disperato perché è "[...] bloccato da oltre un mese in *Police Quest 1*, in quanto non riesco a provare che l'ubriaco non è sobrio. Inoltre vorrei sapere come si fa a chiedere il trasferimento nella narcotici e come ottenere il mandato di cattura dal giudice". Per poter arrestare l'ubriacone, basta sottoporlo al test (submit test) e ammanettarlo con le mani dietro alla schiena; per passare alla narcotici, devi andare al tavolo dei rapporti e scrivere l'apposita richiesta, da mettere poi nel contenitore lì vicino (write memo/put memo in basket). Per quanto riguarda l'ultima richiesta, penso di aver capito che hai dei problemi con Hoffman: devi chiedere una sentenza senza possibilità di cauzione (get no bail warrant) e richiedere un incontro di emergenza con il giudice (call emergency); infine dovrai mostrare al giudice il dossier dell'FBI su Hoffman.

Un lettore di Roma, Marco, è bloccato in *Cruise for a Corpse*: "[...] Ho trovato la chiave nella stanza di Julio e aperto la scrivania di Niklos. Poi ho parlato con tutti, ma non so più cosa fare [...]". Beh, suppongo che tu abbia già esaminato la busta e il portagioie trovati nel cassetto (non basta prenderli), e che tu abbia già parlato con Suzanne e Dick (dovresti essere arrivato intorno alle 11:00). Prova a dare un'occhiata nella lavanderia: nel cesto di sinistra, troverai una collana, che ti permetterà di continuare le indagini.

Concludo i TnT Box di Aprile con due ultime note: abbiamo ricevuto diverse telefonate di lettori infuriati perché sembra che il trucco pubblicato lo scorso mese per *Prince of Persia 2* non funzioni su alcune versioni del diabolico gioco della Bronderbound. Provate a scrivere "Prince Makinit" al prompt del DOS, e a premere Alt+N per saltare i livelli. Inoltre sono arrivate molte lettere e telefonate che chiedono disperatamente aiuto per il livello 19 di *Cannon Fodder*: qualcuno è riuscito a completarlo?

Dove andare? Solo scrivendo al TNT Box di Paglianti potrete saperlo!!!

Le avventure della Lucas Arts non hanno più segreti con il TNT Box.

ANNUNCI

VENDITA

VENDO per IBM e compatibili giochi come *Day of the Tentacle* (L. 32.000), *Monkey Island 1 & 2* (L. 15.000 e L. 22.500), *Doom* (L. 25.000), *Alone in the Dark 1 & 2* (L. 22.500 e L 36.000), *Sam & Max* (L. 32.000) e molti altri. Massima serietà.
Simone tel. 0733/816564 (ore pasti).

VENDO Amiga 2000, con HD da 60 Mb, mouse, joystick, modulatore Tv, manuali, giochi e programmi, il tutto in ottime condizioni, massima serietà, a L. 450.000 non trattabili.
Giuseppe tel. 0342/802209
dalle ore 15:00 alle ore 17:00.

VENDO/scambio i seguenti titoli per CD32: *Deep Core* e *Chambers of Shaolin.*
Massimiliano tel. 0973/392278
(dalle ore 15:00 alle ore 21:00).

VENDO *Frontier* (Elite II) per PC originale come nuovo a L. 50.000; inoltre scambio programmi e giochi per PC e Amiga in provincia di Sondrio.
Marco tel. 0342/795091.

VENDO riviste "K" da Giugno '91 a Marzo '93 in blocco o separatamente a L. 5.000 cad. trattabili.Danilo tel. 0934/27367 (ore pasti).

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: *Elvira* L. 30.000, *The Plague* L. 10.000, *Starray* L. 10.000, *Jack Nicklaus Golf* L. 10.000, *Sword & Galleons* L. 15.000, *Microprose Soccer* L. 10.000.
Alessio Ceccherini tel. 0577/44115 ore pasti.

VENDO C64 in buone condizioni + 82 cassette a solo L. 200.000. Stefano Caruso Via G. Iannelli, 494 - 80131 Napoli.

VENDO 2 tastiere IBM mai usate a L. 50.000 cad., non trattabili.
Marzio tel. 0173/615355
(preferibilmente ore pasti).

VENDO per PC originali a metà prezzo: *Ultima Underworld 1 & 2, Police Quest 3, Star Trek 25th Anniversary, Savage Empire, TV Sport Basketball, Presumed Guilty*. In blocco a L. 199,000.
Emilio tel. 0543/67386.

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: *A-Train, Gunship 2000, Midwinter II, Civilization, AV-8B Harrier Assault Jet, M-1 Tank Platoon, Powermonger, Mig-29M Super Fulcrum, Deuteros, UMS I & II, UMS Planet Editor, Birds of Prey, Campaign, Merchant Colony, Harpoon & Scenarios, Conflict: Middle East.*
Davide tel. 0423/83379 (lasciare messaggio).

VENDO o scambio per Game Gear, Game Boy o Sega Master System cartucce in ottimo stato ed a prezzi modici; spedizioni in tutta Italia. Per informazioni:
Massimo tel. 06/76906508
(preferibilmente ore pasti).

VENDO Megadrive + Arcade Power Stik + Control Pad + *Streets of Rage* + *F1 Challenge* + Game Adaptor.
Daniele tel. 0828/673646.

VENDO Super Nintendo 16 bit europeo con 9 giochi tra cui *Zelda 3, Tiny Toons, Sim City*, il tutto a L. 1.000.000, il tutto scindibile senza confezione.
Rosario Pucciarelli tel. 0971/52217
(per informazioni).

VENDO giochi per Atari 2600 a L. 15,000 e per Amiga 500 da L. 20.000 a L. 30.000 originali. Possibilmente zona Roma.
Elio tel. 06/2416016 ore pasti.

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali in perfetto stato: *Monkey Island 2* a L. 40.000, *Cruise for a Corpse* a L. 30.000, *Gretzky Hockey* 2 a L. 30.000.
Giorgio Prudenzano
Via Zante, 30 - 20138 Milano.

VENDO espansione interna da 512 Kb per Amiga 500/500 plus nuovissima, mai utilizzata, a L. 45.000. Enrico tel. 06/9694720.

VENDO per SNES le seguenti cartucce: *Ranma 1/2 II* (L. 110.000), *Zelda III* (L. 60.000) o scambio con altre cartucce. Vendo inoltre Game Gear nuovissimo con imballo originale e garanzia con adattatore di corrente e due cartucce: *Columns* e *Defender of Oasis* (voto 92% GP) a L. 220.000.
Roger tel. 02/99056831.

VENDO giochi per PC originali come nuovi, caricati una sola volta a metà prezzo, ultime novità: *Wax Work, Indy 4, Ween, Daugther of Serpents, Gobliins II, Wing Commander II, Stunt Island*, e tanti altri.
Antonio tel. 0547/26653.

SCAMBIO

SCAMBIO giochi per Amiga 500/2000 in tutta Italia. Annuncio sempre valido.
Gian Luca Trevani Via G. Santarelli, 6 - 06088 S.M. Angeli (PG) tel. 075/8043531 (ore pasti).

SCAMBIO giochi per PC di qualsiasi genere. Dispongo delle migliori novità: *X-Wing, Strike Commander, Flash Back* e molti altri. Annuncio sempre valido, in tutta Italia.
Mauro tel. 035/526292.

SCAMBIO giochi MS-DOS; alcuni dei miei titoli sono *Indiana Jones 4, Monkey Island 1 e 2, Another World, Road and Track G.P. Unlimited, 4D Sports Boxing* e altri. Offerta sempre valida. Max serietà.
Fabrizio tel. 0735/86886 (ore pasti).

SCAMBIO Game Gear con cassette per Super Famicom Nintendo. Posso anche scambiare con Game Boy e alcune cassette. Solo in zona ligure.
Cristina tel. 0184/460275 (ora di cena).

SCAMBIO cartucce Megadrive: *Sonic, Batman, Batman Returns, Chuck Rock.*
Tel. 06/5809360 (ore serali).

SCAMBIO giochi per Super Nintendo tra cui: *Street Fighter II, Turbo, Axelay, Fatal Fury, Another World* e molti altri.
Federico Laurenti tel. 0425/422226.

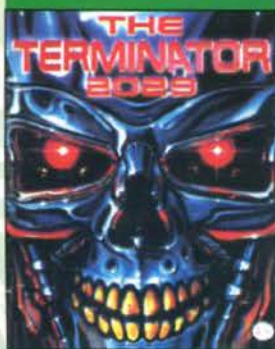
SCAMBIO per Super Famicom/Nes i seguenti giochi: *Street Fighter II, Final Fight 2, Joe & Mac, Sim City con Super Star Wars, Jimmy Connors Tennis, Alien 3* e altri.
Lorenzo tel. 0341/732175 (ore pasti).

SCAMBIO giochi per Neo Geo tra cui: *Fatal Fury 2, Super Sidekick, World Heroes 2, Samuray Shodown, Nam 75* e altri ancora. Garantisco e richiedo massima serietà.Tel. 0766/34438 ore pasti (solo se interessati).

CONTATTI

Se ti piace giocare con il computer, specialmente de con l'Amiga, scrivimi!!! Ci potremo scambiare trucchi, software e informazioni di vario genere...
Matteo Toscani Via Garibaldi, 24 - 20090 Cesano Boscone (Mi).

ZIONI A DOMICILIO
A ALLO (011) 40.31.001 ®
O – FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

MS DOS

A-Train 99.900
A-Train Constr. Set 39.900
Aces of the Pacific 99.900
Aces over Europe 129.900
Advantage tennis 59.900
Air Force Commander 109.900
Air Land and Sea 99.900
Airbus A320 99.900
Alien Breed 99.900
Alone in the Dark 109.900
Armour Geddon 79.900
Bard's Tale const. set 98.000
Battle Isle '93 69.900
Battlechess 62.000
Battlechess 4000 99.900
Battlechess II 62.000
Battlechess (Windows) 98.000
Betrayal at Krondor 139.900
Birds of Prey 98.000
Blue Force 99.900
Body Blows 79.900
Buzz Aldrin's Race in Space 89.000
Campaign 2 99.900
Campaign Mission Disk 49.900
Cartooners 99.000
Castles 80.000
Centurino 89.000
Champion. Man. '93/94 79.900
Championship Manager '94 (disco aggiuntivo) 29.900
Chess Master 4000 Turbo (Windows) 89.900
Chopper LHX Attack 49.000
Chuck Yeager's Aft 62.000
Civilization 99.900
Comanche Max. Overkill 119.900

Comanche Mission Disk 79.900
Comanche Mission 2 79.900
Cruise for a Corpse 49.900
D-Day 99.900
Dark Sun Shattered L. 139.900
Daughter of Serpents 98.000
Day of the Tentacle 129.900
Dracula 89.000
Dune 79.900
Dune II 99.900
Dungeon Hack 129.900
Elite II - Frontier 99.900
Elvira 2 59.900

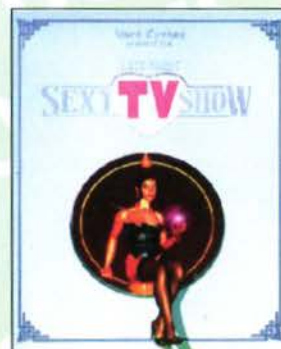
Empire 62.000
Epic 49.900
Eternam 116.000
Eye of the Beholder 2 49.900
Eye of the Beholder 3 109.900
F1 Grand Prix 109.900
F15 Strike Eagle III 109.900
Falcon 3 109.900
Falcon Mission Disk 69.900
Fantasy Empires 119.900
Flashback 109.900
Fountain of Dreams 89.000
Gabriel Knight 119.900
Global effect 98.000
Goal! (Kick off 3) 79.900
Grand Prix Unlimited 49.900
Grand Slam Bridge 45.000
Grand Slam Bridge II 99.900
Great Naval Battles 99.900
Gunship 2000 89.900
Hard Nova 59.000
Harpoon Battleset 3 79.900
Harpoon Battleset 4 79.900
Harpoon Scenario Ed 49.900
Harrier Jump Jet 109.900
Hong Kong Mahjong 116.000
Humans 59.900

T F X
DETTAGLI MISSIONI E MANUALISTICA IN ITALIANO
ocean

Humans 2 Jurassic Lev. 59.900
Humans 2 Jurassic Lev. 39.900
Inca 109.900
Indiana Jones Action g. 71.000
Indiana Jones and Fate of Atlantis 119.900
Indy Car Racing 99.900
Indy & Last Crusade 29.900
International Open Golf 69.900
Jack Nicklaus Golf 59.900
Jurassic Park 79.900
Kasparov's Chess 125.000
King Maker 99.900
King's Quest V 99.900
King's Quest VI 109.900
Knights of th Sky 49.900
Lands of Lore 99.900
Legends of Valour 109.900
Leisure Suit Larry V 99.900
Leisure Suit Larry VI 139.900
Lemmings 2 89.000
Litil Divil 89.900
Liverpool 49.900
Loom 49.000
Lost in Time Deluxe
Parte 1 + Parte 2 125.000
Lotus 3 89.900
Magic V 129.900
Master of Orion 139.900
Mercenaries 98.000
Michael Jordan Flight 99.900
Microprose Soccer 29.900
Might & Magic V 129.900
Monkey Island 89.900
Monkey Island 2 119.900
Mortal Kombat 79.900
Napoleonics 79.900

NHL Hockey 129.900
Nigel Mansell's 89.900
Omar Sharif Bridge 99.900
Origin Screen Saver FX 69.900
Outrun 29.900

Crawl Inside the Mind of a Serial Killer
FULL ENGLISH VERSION
DARYL F. GATES POLICE QUEST
OPEN SEASON

Patriot 109.900
PFS Football pro 93 119.900
PGA Tour Golf 80.000
PGA Tour Golf courses d. 44.000
PGA Tour Golf (windows) 89.000
PGA Tour Golf tournem. 53.000
Police Quest IV 119.900
Powerdrome 49.000
Powermonger 49.900
Prince of Persia 2 119.900
Privateer 139.900
Privateer speech acc. 69.900
Pushover 39.900
Putt Putt 89.000
Quest for Glory IV 119.900
Rally 89.900
Rampart 69.900
Reach for the Skies 99.900
Red Baron 99.900
Red Baron M.D. 79.900
Premier Manager 2 89.900
Retee 2! 69.900
Risky woods 79.900
Rome AD 92 98.000
Rules of Engagement 98.000
Rules of Engagement 2 119.900
Ryder Cup Golf 79.900
Sands of Fire 80.000
Seal Team 125.000
Secret Weap. Luftwaffe 125.000
Sensible Soccer 92/93 79.900
Serpent Isle 129.900
Shadow of the Comet 139.900
Silverball (Flipper) 89.900

Sim Ant 89.900
Sim Farm 89.900
Sim Life (Windows) 99.900
Simcity + Populos 80.000
Simon the Soucerer 99.900
Ski or Die 49.000

Space Hulk 99.900
Space Quest IV 69.900
Space Quest V 109.900
Speed Racer 109.900
Star Legions 98.000
Star Wars Chess 129.900
Streetfighter 29.900
Streetfighter 2 79.900
Strike Commander 149.900
Strike Commander spe. 79.900
Strike Commander T. OP 69.900
Strike Squad 99.900
Striker 69.900
Strip Poker Live 59.900
Subbwars 2050 139.900
Summer Challenge 49.900
Summer Olimpix 59.900
Super VGA Harrier 99.900
Surf Ninjas 79.900
Syndicate 109.900
T.F.X. 119.900
Task Force 129.900
Tennis Cup 2 39.900
Terminator 2: The Arcade 79.900
The Complete Chess Sy. 89.900
The immortal 62.000
The Legacy 139.900
The Lost Files of Sherlock Holmes 125.000
The Magic Candle I 98.000
The Magic Candle II 98.000
The Magic Candle III 98.000

Tornado 99.900
Troddlers 69.900
Ultima Trilogy II 125.000
Ultima Underworld 125.000
Ultima Underworld II 125.000
Ultima VII 125.000
Ultima VII/II Serpent Isle 125.000
V for Victory II 109.900
V for victory III 129.900
V for victory IV 139.900
Warlords II 119.900
Ween 89.900
Where Space Car. S. Diego 98.000
Wing Commander Ac. 109.900
Wing Commander miss. I 29.900
Wing Commander II 29.900
Wing Commander II sap 71.000
Winter Olympics 99.900
World Tennis Champ. 79.900
World War II 1946 59.900
WWF Battles of S. Pacific 119.900
X Wing Imperial Pursuit 79.900
X Wing 139.900
Xanth 109.900
Xenobots 79.900
Yeager's air combat 39.900
Zool 79.900

GAMES CD ROM PC

A-Train (1mb) 99.900
A-Train Constr. set 49.900

Animal in Motion (Combo) 89.000
Cinderella, (Combo) 89.000
Cover Girl Strip Poker 79.900
Cristali 89.000
Dark Sun 129.900
Day of the Tentacle 129.900
Dracula Unleashed 109.900
European Space simul. 89.000
European Space (Combo) 89.000
Eye of the Beholder 3 99.900
Fascination 89.000
Goblins 99.000
Goblins 3 159.900
Great Naval Battles 119.900
Inca 149.000
Inca II 99.900
Indiana Jones (Talkie) 89.000
Iron Helix (Windows) 99.900
Journeyman Proj. (wind.) 99.900
Jurassic Park 79.900
King's Quest VI 129.900
Leisure Suit Larry VI 119.900
Loom 89.000
Lord of the Rings 109.900
Lost in Time 1 & 2 134.000
Monkey Island 256 color 98.000
Motor Stars + modellino 149.900
Moving Gives Storm. (Combo) 89.000
Mud Puddle (Combo) 89.000
Napoleonics 79.900
Psycho Killer (Combo) 89.000
Putt Putt 89.000
Secret Weap. Luftwaffe 98.000
Star Trek - 25° Ann. 89.900
Strike Commander 169.900
T.F.X. 119.900
The 7° Guest (+ VHS) 199.900
The Hound Baskerville 89.000
The Hound Bask. (Combo) 89.000
The Lawnmowre Man 109.900
The Paper Bag (Combo) 89.000
The Tale of Peter Rabbit 89.000
Tony La Russa 129.900
Tornado 109.900
Town with no name (Combo) 89.000
Trilogy 59.900
Ultima da I a VI series 180.000
Ultima Underworld I & II 143.000
Wing com. I & ultima underw. 143.000
Wing commander II deluxe 143.000
Wing com. & ultima VI 143.000
Winter Olympics 109.900
Winter Olympics 89.900
Winter Super Sports 69.900
Wolfpack 109.900
Women in motion 89.000

Tutti i prezzi si intendono IVA inclusa; essi possono subire variazioni in caso di eventuali errori tipografici o modifiche alle leggi fiscali.

Il malvagio Loki e le terribili orde di Hakrat saranno tra breve troppo potenti per essere fermati. E' tempo che gli Dei intervengano prima che tutto sia perduto. Calatevi nel ruolo di Heimdall e sacrificate il vostro status divino per tornare nelle terre vichinghe, ritrovare i frammenti dell'Amuleto Sacro e arrestare l'avanzata di Loki.
Heimdall 2
CORE
DESIGN LIMITED
AMIGA 1 MEGA
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SPA VIA ADUA, 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) TEL: (0332) 874111 (10 LINEE) FAX: (0332) 870890